下一代掌机系统曝光！详解任天堂3DS！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.273

电软视点
任天堂：我们对第三方
已经仁至义尽
鬼才三上真司正式起程

无上狩魂再度点燃!!
MHP3rd年内发售
系列之精髓在此集结

PSP热作特辑
最后的战士/初音2
幻想传说 换装迷宫X

任天堂3DS
3D效果实现
体感震动
新一代掌机惊爆登场
本期全解析

神作降临看奎爷屠神
GOD OF WAR 3
战神克里托斯人生最后的弑神之旅
全隐藏要素收集一网打尽

无双报道
白骑士物语2
孤岛危机2/SD高达扭蛋战争
机战OG传说 魔装机神
脱狱潜龙 复仇
征服/超级街头霸王4

GDC2010探秘
PlayStation Move的设计思想
神秘海域2获奖年度最佳游戏
Epic Games的未来日本战略
坂本贺勇讲述任天堂
PlayStation Home的学术研讨会

2010年4月上 总第273期
ISSN 1006-5032



携带版新作狩魂归来!!

累计总销量接近400万套的《怪物猎人P2G》自从08年3月24日发售后，至今已经过去了两年时间，在家用机正统作《怪物猎人3》在Wii上推出后，广大猎人对PSP版续作的期待程度几乎达到了爆发的临界点。现在，《怪物猎人P3》终于打破了长久的沉寂，由CAPCOM隆重公布了它的真实面目。伴随着全新的村庄、风格新颖的背景、聚拢系列的怪物、囊括所有的武器种类，以及多到数不胜数的新要素，这次的MHP3将让猎人们体验到超越以往的乐趣与感动，一定不能错过！ 文/翅膀

集会浴场

自宅

村长

任务出发口

道具屋

武器屋加工屋

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd モンスターハンターポータブル

依山傍水的狩猎中心 尤克莫村

以山间涌出的温泉为中心繁荣起来的村庄，优厚的自然生态孕育出温暖详和的人文环境，是一座和风气氛浓厚的村庄。作为村庄的象征，村子最高处有一座集成了集会所与露天澡堂两种功能的“集会浴场”，不仅是为猎人提供狩猎工作的工会所在地，还有着自然形成的露天温泉和供猎人们休息的住宿设施，非常方便的场所。同时，村子周围的山上还有着许多可以卖到大城市的优质木材可供采取。

作为本作狩猎的据点，尤克村内有着武器屋、道具屋等各种各样狩猎必备的设施。自宅旁边的中央通路四通八达，上至集会浴场，下至武器道具店，右至村子出口，设施不止十分便利合理。以石为料的台阶和巨大的鸟居处处透出浓郁的和风气息。



和风气息浓郁的狩猎据点

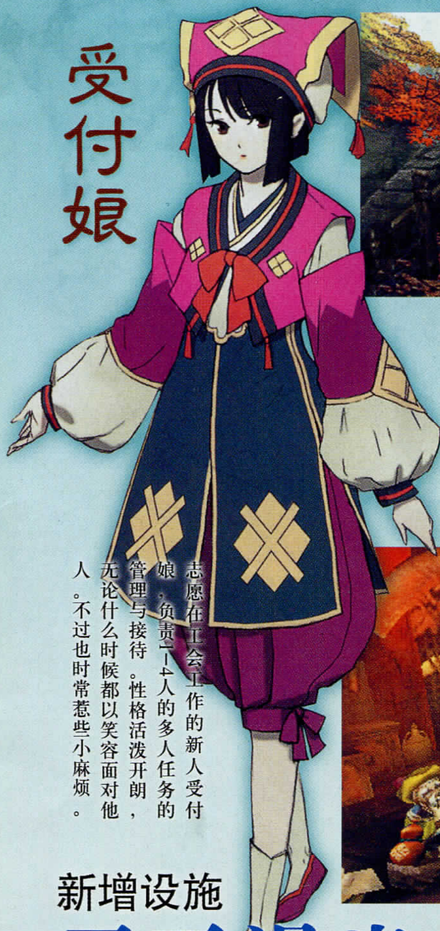


前代村长的女儿，年纪轻轻就接任了村长职务的龙人族女性，同时也是集会浴场的女老板。性格温柔随和，深受村人和浴场众人的仰慕。对近来村子附近大量激增的怪物很是头疼，时常被因此造成的损失伤透脑筋。为此最近在广为招募猎人。村子的单人任务即由她来提供。

村长

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人 携带版3			2010年末预定
	动作	CAPCOM	价格未定	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

受付娘



志愿在工会工作的新人受付娘，负责1~4人的多人任务的管理与接待。性格活泼开朗，无论什么时候都以笑容面对他人。不过也时常惹些小麻烦。

中央通路向上进入集会浴场





↑→从中央通路往上就是村子中心的集会浴场，掀开门口的红色门帘就是集会所了。



↑集会浴场中设有多个接待柜台，有专门的受付娘负责接待。这次的自宅还与集会所相连，更换装备时会方便许多。

新增设施 露天澡堂





↑集会浴场内设有的露天浴场，是全村庄最具备代表性的场所，也是最具吸引力的地方，很多外地来的客人都是为此慕名而来。据称浴场的功能与前作的猫厨房类似，但具体的作用暂不明朗。

INTERVIEW
用新鲜的感觉来游玩的作品

——《怪物猎人P3》是面向掌机PSP许久未有过的正统番号的新作，首先请告诉我们关于本作的概念吧。

迁本良三（以下简称迁本） 前作MHP2G的大成功，令《怪物猎人 携带版》系列取得了前所未有的知名度与影响力，被广大玩家所熟知喜爱。新作MHP3为达到可以满足玩家更高期待的目标，我们为此都投入了十二分的努力，对于新作的目标，我们会做出不辜负P2G老玩家们期待的作品的。

——出于什么原因这么想的呢？

迁本 因为想让作品保持一个新鲜的游戏感，让玩过前作P2G的玩家能感受到新的惊喜，而且能让系列的老玩家们抱以期待的心情来玩本作，并从中体会到与以前不同的感受，这是这次着手制作P3的一个大方向。

——须以守护的东西全力守护，想要提供的新要素竭尽所能，是这样的吧？

迁本 是的。无论是单人玩还是多人玩都会感到快乐的游戏性，以及为掌机特性考虑的轻松性，还有身为携带版系列正统番号作所必须要守护的要素，都是非常重要的东西。基于这部分，我们想把游戏的幅度往大了扩展，将游戏的乐趣要素向着更深层次挖掘，得出更新颖的要素。当然，对于第一次接触《怪物猎人》的新玩家，我们也准备了非常体贴的新手向内容，这点还请放心。

——游戏整体方面，有与以往系列作品改变非常大的地方吗？

一濑（以下简称一濑） 新作并不是以P2G为蓝本的，游戏的大部分内容都是重新设计制作的。正因为如此，各种怪物的动作及造型都有着本质上的不同，表现幅度也更加广阔。我想玩家们在游戏过程中一定会有各种各样的新发现，比如像"这只怪物居然会有这种动作"、"竟然这样也可以"诸如此类。

——这款新作的定位，是否与去年在Wii上推出的《怪物猎人3 tri》接近呢？

一濑 不是的，既不是P2G也不是3 tri，这是一款完全的新作品。

INTERVIEW
全新要素的露天浴场与混浴

——尤克莫村与系列以往的村子相比，感到一种迥然不同的氛围，像是东洋风格，和风那种……

一濑 前作的波凯村，也是在有意识的透出和风设计的，只不过并没有那么鲜明罢了，而这次就把这种风格完全释放出来。也就是说，特意去体现这种和风的氛围，模仿了江户时代的村镇建筑风格，系列一贯的世界观设定都是以亚洲风格为基础的。

——尤克莫村的主题是温泉吗？

一濑 是的，温泉的要素，从系列第一作开始就已经有着"温"的理念，以前担任企划的人员一直想把这个要素加入到游戏中来，在本次新作中终于得以实现了。

——那就是集会浴场中的露天澡堂了吧。

一濑 露天澡堂这个设施，我们为其准备了各种各样的功能，不过现在还不能透露，可以说的一点是，在任务出发前，来澡堂洗浴一下的话，会让人物的状态得到提升……基本上是这种概念。

——那和猫厨房的功能是一样的喽？

迁本 是这样的，其实本作是没有猫厨房存在的，露天澡堂可以说是代替了猫厨房的作用。

一濑 在前作中，从集会所到猫厨房吃饭是需要多段读盘的时间，因此经常使用这项功能的玩家比预想中的要少。因此这次就把提升状态用的设施放在了玩家集中的集会所当中，方便了许多，我想这次就不会再出现那种，为等待同伴回家吃饭而等得不耐烦的情况发生了。而且这次露天澡堂是可以多人同时进入使用的。

——角色动作方面是怎样的？

一濑 坐在桌子上可以干杯、喝酒，也可以端起酒杯来吆喝，和以前桌子上的动作是基本一样的，几个人坐在一起还会有特殊的组合动作，非常有趣，大家一起做很好的促进感情。

——那么狩猎时的动作呢？

一濑 以前的基本动作都有保留，像招手、点头、行礼之类的，这次还会加入一些新动作。

——原来如此，澡堂是可以多人混浴的？

迁本 是的，大家都可以一起来享受温泉洗浴的乐趣，特殊效果也会一起获得。

——本作还有农场之类采集素材的场所吗？

迁本 有的，这次的农场可是很大的，融入了多种多样的新理念在里面，以往不会想到的东西有很多，不过目前还不能透露，敬请期待。



↑本作的发布会可以说是既突然又在意料之中，迁本良三等制作人在此刻显得很激动。

强力牙龙种怪物现身于

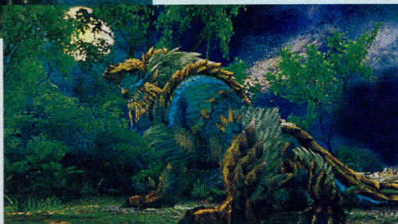
本作新增的新种类怪物在此一并介绍，在其中尤为引人注目的是本作代表性的封面怪——雷狼龙“辛欧奥加”，最近尤克村附近频繁见到它的身影，造成了非常大的威胁，为此村子派遣了众多猎人前去讨伐。此外还有很多以前从未得见的怪物将在本作中登场。以前在1、2、3数代中登场过的人气怪物们也都悉数登场。

山间凶猛的狩猎种族





环绕尤克村周边的是群山茂林的大自然山野，这里是孕育温泉村独特风貌的摇篮，同时也是为村人提供取之不尽宝藏的地方，给村子的发展提供了得天独厚的条件。



↑以树木繁茂的山林和丘陵为活动地的大型怪物，其身形已与周围的环境融为一体。

→被人冠以雷狼龙之称的怪物，最近在尤克村附近频繁出没，它的真实能力到底如何呢？

雷狼龙 辛欧奥加

拥有强韧四肢与锐利钢爪的牙龙种怪物，发达的前肢隐藏着极为惊人的力量，锋利的钢爪比任何东西都要坚硬，一击就可让目标撕身断骨，头上的双角和全身厚重的甲壳也是非常棘手的存在。本作中将是玩家第一个要面对的强敌，是本作的代表怪物。

新地图——溪流

被美丽的溪流和周边的竹林所环绕的宽广地图，这里到处充满着丰富的水源，因此成为了各类动植物的生活乐园。以前这里一度是食草型动物的乐土，但最近却出现了为寻求食物而来的大型怪物，也因此原本安宁的土地变成了时刻充满危险的不安定地域，也是离尤克村最近的狩猎场所。



INTERVIEW
全系列12种类武器完全收录

本作MHP3，将系列以往登场过的所有种类武器全部收录了进来，包括家用机版和掌机版登场过的全部12种类武器一件不少的全数登场，可以说是系列武器之集大成。这些经典的武器还会追加全新的要素吗？

大剑：攻击幅度范围很大，单发的攻击力也超高，虽然挥动速度较慢，但挥动中具有钢体效果，无视风压和一般的攻击。重视时机进行蓄力的蓄力斩更是极具破坏力的必杀一击。

太刀：虽然不能防御，但却兼备不逊色于大剑的攻击力与十分灵敏的出刀速度，击中敌人时会积蓄炼气槽增加攻击力，MH3中新增的多段炼气与超华丽的炼气斩相信依然风采依旧。

锤子：拥有多段打击手段的打击系武器，单发攻击力比大剑还要高，且多段组合锤技形成的连续攻击能造成极大的攻击输出。瞄准怪物头部连续打击可令对方气绝，对团队战非常有利。

片手剑：拥有全武器中最灵活的攻击方式，丰富多彩的快速出刀斩杀，配合自由的翻滚和盾牌的防御，构成平均型的战术思路。同时也是唯一可以在持刀状态中使用道具的武器。

双剑：同时持有两把片手剑的武器类型，战术思路与片手剑完全不同，彻底舍弃防御，换来的是极为凌厉的高速交替斩杀。“鬼人化”后更是能进行疾风暴雨般的“鬼人乱舞”。

长枪：以长度见长的大型矛枪，攻击力与速度均不突出，但却拥有最强的防御性能，与枪搭配有一把大型号的盾牌，什么样的攻击都能轻易档住。因为笨重上手较难，高手向武器。

狩猎笛：可以演奏各种各样乐曲的战斗用笛子，由其吹奏出的曲子会让同一区域内的同伴和自己附加上各种有利的状态，专业辅助类武器，同时也能作为打击系武器攻击敌人。

铳枪：在长枪的基础上附加了强力的炮击能力，同样拥有极高的防御性能，虽然枪本身的攻击被削弱，但炮击却有着无视肉质的穿透效果，蓄力后的强力龙击炮更是威力拔群。

弓箭：中远距离战用的狩猎弓，弓箭数量无限，根据拉弓时的蓄力时间，弓箭的性能会发生变化，产生各种攻击效果。弓箭上还能涂上特殊的液体瓶来获得各种特殊效果。

折叠斧：可以在斧和剑两种模式之间随意切换的折叠变形斧，两种模式具有迥然不同的性能，斧形态兼具攻击力与灵活性，而剑模式重视属性攻击，还

山押丛林


←无论是外貌还是生活习性都和熊非常相似。




←对新手猎人来说就像是升级的考官，需要认真对付的家伙，可以两只脚站立行走？


→在溪流生息的鸟龙种怪物，似乎相当常见的样子，会是这次最多的生肉来源

阿奥亚希拉

气息于山谷和森林之中的牙兽种怪物，拥有一对极为发达的前肢与生长于其端的锐利爪子，非常喜欢吃蜂蜜，时常用得意的前爪刨开蜂巢找食蜂蜜，也经常会在河边捕事鱼类，非常杂食的怪物。有时候为了寻找食物，还会来到临近人类村庄的地方肆虐。





加古亚

在溪流栖息的小型怪物，体型肥胖，有着细长的脖子和发达的双腿。分类是鸟龙种，不过其翅膀已经完全退化，不具有飞行的能力，但可以凭借弹跳力十足的双脚在地面上快速奔跑。性格比较温和，且很容易驯养，自古以来就被周围的人当作家畜饲养。

有着强力的“属性解放突”。

轻弩：可以射击多种类型子弹的轻型机械弩，可以射击的子弹种类较多，攻击力虽然较低，但使用起来却比较轻便灵活。

重弩：与轻弩相比牺牲了机动性，比较笨重，但换来的是高得多的攻击力，在村子的武器屋还能加装盾牌等附加零件。


↑猫猫的武器也是很强悍的哦。

INTERVIEW

猎人的装备有着怎样的变化？

——武器的种类，是系列最多的一次？

一濑 过去系列作品中登场过的武器，这次全部都要拿上来，这是在开发初期就已经决定了的，想要做成无论使用哪种武器都能快乐游戏的感觉。实际上，所有的武器都加入了一些新的要素，玩起来肯定会感受到使用感及手感方面的一些变化。

迁本：武器的性能，在P2G时就已经有了变化，不过这次的变化幅度会较之更大。比如铳枪，就是完全变成了另外一种感觉的武器，比以前更加花样化，使起来也顺手许多。其他种类武器的新要素也非常多，敬请期待。

——弩的系统怎样了？

一濑 以P2G的系统为轴心制作而成的。

——武器和防具的总数量大约是多少？

一濑 这次因为没有G级任务，所以没有P2G那么多，不过我想会达到MHP2以上的数量。

——防具的设定画公开了，这次的防具设定风格有变化啊？

一濑 这次公开的和风式防具的设定画，是为搭配MHP3整体的氛围而来的。这也是众多防具当中的其中一款，并不是所有的防具都是和风制式的。

——技能系统有变化吗？

迁本 我想与以往的系列是基本相同的，防具有技能点数的设定，点数叠加起来就会发动技能。

一濑 技能方面，目前正在重复着各种可行性的试验，敬请期待我们最终完成的令人期待的成果。

——另外要问的是，雷狼龙是这次的封面怪吗？

迁本 玩家第一次来尤克莫村时首当其冲的就是要面对这头怪物，是玩家的首要狩猎目标。

——是有着怎样特性的怪物呢？

迁本 虽然性格相当狂暴，但基本上来说还是正统派标准类型的大型怪物。



雷狼龙雷狼龙 防具公开

目前公开的新款猎人套装的设定画，充满着浓郁和风气息的造型，与本作的氛围相搭配的风格，游戏初期的标准装备。其他防具的造 型是怎样的呢？

同时带领两只狩猎猫出战



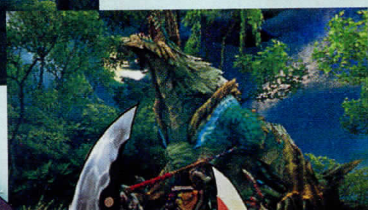


一个人游戏也可以体会到合作的乐趣，MHP2G中登场的狩猎猫系统这次得到了大幅强化。在一次狩猎中一个人可以同时带两只狩猎猫一同出战，而且与狩猎猫本身增加了大量全新的要素，猫猫的武器、装备、育成方式都有明显的加强与改良。



↑自宅内有着狩猎猫居住的地方，在这里可以对它们进行管理与能力的养成。

←狩猎任务中带上的两只狩猎猫之间的组合方式项很重要的研究课题。



↑狩猎猫可以分散怪物对猎人的攻击火力。

单人游戏的至高乐趣 狩猎猫系统大幅度进化

如前所述，本作可以同时带两只狩猎猫出去执行任务。狩猎猫系统的概念与前作基本相同，在村子内雇佣喜欢的猫成为自己的狩猎猫，而猫都有着各自不同的体毛颜色、性格、能力以及成长的属性，可以根据自己的需要和喜好来选择适合的猫跟随自己一同狩猎，体验与同伴一同出生入死的感受。



狩猎猫的火龙套装?



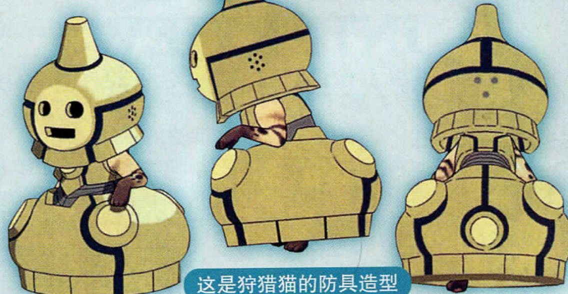
这是雪狮子套装吗?



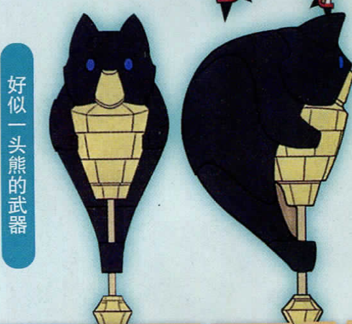
狩猎猫的武器同样帅

狩猎猫的武器和防具

本作中狩猎猫身上的武器和防具，可以由玩家对其自由更换，狩猎猫的装备共分为武器、头部、身体三个种类，拥有众多类型和组合方式。和猎人的一样，狩猎猫的装备也是由怪物身上打来的素材制造的，不过似乎和猎人的装备性能存在着很大的不同，具体不详。另外，狩猎猫的防具只有上半身两件，没有下半身的部分。



这是狩猎猫的防具造型



好似一头熊的武器

INTERVIEW
了解大幅强化的狩猎猫系统

——听说P2G中大获好评的狩猎猫系统有了大幅度的强化？能否详细的介绍一下？

一濑 狩猎猫系统这次有着非常多的进化，P2G中只能带一只猫出去执行任务，而这次可以同时带两只一同出战，这就已经是很大的进化了。

迁本 为了让单人游戏的乐趣更加深一层，狩猎猫系统这次倾注了很多心血进去。

一濑 多人游戏的任务，也会有玩家一个人去玩的，所以对任务方面的难度如何进行调整，说实话每次都会为此而烦恼。可是，就算提升或降低怪物的数量和攻击力来调整平衡度之类的，也并不是什么好的解决办法，或者说这算是一种粗暴的解决手段。要做出新风格的新游戏，自然要想出足以吸引人的新要素来，而让狩猎猫可以一次带上两只出战，也为这种问题的解决提供了不小的帮助。

迁本 带着狩猎猫执行任务时，怪物的攻击就不会集中到猎人一个人身上，狩猎也会因此变得轻松。这次可以同时带两只狩猎猫，这部分的好处肯定就会比P2G更加突出，

一濑 还要说的是，本作中狩猎猫的装备是可以自行组合搭配的，这些装备的改变都是用眼睛能看得到的，这是非常重要的一项要素。当然，装备包括武器和防具有着很多种类，准备了各种各样的性能让玩家挑选搭配。

——狩猎猫的装备和猎人的装备是一样的概念吗?

一濑 准备了各种各样的组合方式，有着和猎人一样的地方，也有着独有的系统，要搭配出一套合适的狩猎猫装备，需要花去相当多的工夫的。

——狩猎猫的武器种类呢?

一濑 分为切断系和打击系，和前作基本相同，武器的种类，共分两个大类，每个大类下有着数量众多的款式。顺带一提，预定今夏发售的《温暖的猫村》中的数据也是会继承到本作中来的哦。



↑猫猫一向是猎人最好的朋友，《怪物猎人日记 温暖的猫村》一定不要错过，那里的数据会对P3产生影响。



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.273

COVER 战神3

Vol.273 2010 march

CONTENTS

ET_MAX[奥斯丁] 制作

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜
■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

被害妄想症



版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/刘周/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年第一招、招、招、招聘

大家新年好，《电软》2010年第一期总算出炉了。这期主打内容不用说也是《FF13》啦，希望各位看得高兴。既然迎来新一年，咱们《电软》接下来也会增加很多新内容和看点，同时也给爱好游戏的你创造不少可以发挥能力的机会。在本页右上方一直挂着一个固定的招聘版位，眼尖的同学一定留意过。下面就是2010年招聘启事啦，有意成为《电软》小编的同学请速速发来简历，本启事有效期到2010年4月。

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔~

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 273

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←此时此刻，名越稔洋的心中一定非常滋润，达到了系列最高首发量的《龙如4》为他铺好了今后的前程。

SOFT 美国专讯 分析师：EA将推出新销售方式 先出付费下载再出实体减少风险

本刊讯 如今网络下载内容已经是业界不可或缺的一部分，近日分析师Michael Patcher透露，软件大鳄EA正在考虑推出一种新的销售方式——先出下载后出实体。

Michael谈到，过去的一年间EA在网络平台上推出的《战地1943》获得了极大成功，频繁爆满的服务器给EA带来了巨大的营业收入，而这种网络下载销售的模式似乎让EA尝到了其中的甜头。EA最近正在酝酿一种利用网络下载为实体软件打前站的销售新模式，即先在网络平台推出一个较多内容的收费试玩版，通过试运营和玩家对试玩的意见反馈，来对实体版本进行修改与改良，之后再正式推出盒装的实体销售版。这个提前放出的试玩版大约需要10-15美元来付费下载，假如玩家试玩后的意见不太理想，EA可以提前改变策略调整发售计划，甚至取消正式版的发售，以减少损失，这对EA来说是个双保险式的新模式。不过，这种模式明显是对玩家不利的，具体是否实行该方案还有待商榷。



EVENT 日本专讯 Epic Games正式成立日本分部 加快虚幻引擎3日本本土化进程



本刊讯 以虚幻引擎3和《战争机器》系列闻名于世的Epic公司，正式宣布将于今年4月15日成立日本分部公司EpicGamesJapan，力推虚幻3在日本的本土化进程，并进一步帮助日本厂商对虚幻3的使用。

Epic的社长TimSweeney称这次正式入驻日本，将让日本游戏业界进入一个全新的领域，以前曾有日本厂商利用虚幻3来开发高清游戏，比如《最后的遗迹》，但从中明显的暴露出日本厂商对虚幻3和自身技术的认知不足。Epic这次设立日本分部，就将为彻底改善这一现象而努力。官方消息称，预定4月15日的成立发布会上，Grasshopper社长须田刚一也将作为特邀佳宾到场祝贺，须田刚一与EA合作正在开发中的新作就将使用虚幻3引擎，想必今后与Epic的合作将更加密切。而《战争机器》系列的制作人Cliff B则会通过远程视频发出自己对日本分部的祝福。目前，Epic已经确定了日本分部的首要任务就是对虚幻3的日本本土化开发。尽最大程度的让日本开发商与制作人们更容易理解这款引擎的高深技巧。

HARD 美国专讯 微软官方250GB硬盘推出零售版 129美元低价，120GB下调零售价

本刊讯 随着250GB版X360主机的逐渐普及，微软正式宣布将发售250GB硬盘的零售版本，同时原先作为主流的120GB硬盘价格下调至100美元以下。

先前微软一直在宣称250GB硬盘只会随同主机一同销售，但随着库存的120GB硬盘的逐渐清仓，微软也不再有所顾及。新的零售版250GB硬盘定价为129美元，这与之前的120GB价位持平，而原先的120GB降价至99美元。用微软的广告词来说，"250GB硬盘定位在难以置信的120GB超值价，将为玩家提供更多的存储空间，你可以更加自由随意的为自己的X360下载免费的游戏试玩、XBLA游戏、Games on Demand游戏，以及海量的视频、电影和其他内容。"120GB硬盘目前已经停止生产，等到清空最后一批存货后就将推出市场，届时250GB硬盘的价位很有可能会产生反弹，有意入手的玩家可要抓紧了。不过对于使用"民用改装硬盘"的玩家来说，微软的这折合880人民币的官方250GB硬盘，基本可以无视，只向忠实的软饭推荐。



EVENT 美国专讯 PSP主机美国发售五周年纪念 索尼表示今年年底将有大惊喜

本刊讯 索尼近日就PSP在美国上市五周年在其官方博客上发表了官方祝词，祝贺PSP在美国度过她的五岁生日，同时还表示了PSP今年的大好前景。

美国时间2005年3月24日，PSP在美国首发上市，到今年3月24日，PSP已经在美国上市整整五个年头了。在过去的日子里，索尼每年都会在PSP上推出一款重量级的超大作，以带动PSP的人气。不过近两年PSP在欧美的状况却不容乐观，第三方对PSP游戏的投入不力造成游戏软件匮乏，索尼第一方每年一款大作已经远远不能满足日益空虚的软件市场，去年甚至软件销量上被苹果iPhone超越。对此，索尼表达了五年来玩家们对PSP的支持，并信誓旦旦的宣称今年PSP的前景将十分看好，创新技术和系统升级将会非常显著，索尼还准备了大量游戏软件奉献给玩家，虽然目前还无法透露，但今年年底玩家们会享受到令人惊喜的体验，并且是无与伦比的惊喜。

希望这不是放空炮，苹果和任天堂都已经拿出了看家货，留给索尼的时间已经很少了。



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●SNKP在召开的新作发布会中公布了KOF新作《拳皇13》的情报，本作将以前作KOF12为基础大幅强化改良，系统将完全成熟严谨。除保留前作全部登场角色外，不知火舞、坂崎尤莉、京组成的女性格斗家队将重新回归。游戏预定今年夏天推出。



●3月18日《龙如4》发售当日，SEGA于东京新宿举行了现场首发会活动，系列制作人名越稔洋亲自到场与玩家进行签名握手。名越同时还在采访中表示，《龙如4》这次的首发出货量超过了前作3代的数据，为系列史上最高的出货量。另外，活动现场的一辆《龙如4》主题绘彩的超长长度的汽车十分引人注目，该车与游戏中出现过的那辆完全一致。

●托新掌机3DS的福，任天堂近日股价大幅上涨，在3月24日的行情中，任天堂股票以每股30400日元的价格收盘，涨幅高达9.7%，这也是近些年来任天堂股价涨幅最大的一次。同时，与任天堂有着合作关系的几家厂商的股价也有着不同程度的上涨，夏普公司的股价就因此上涨了3.2%。

●微软透露今年E3期间，微软将在媒体发布会的前一天，举行"世界首发Natal体验展"，将有涵盖各年龄层的Natal游戏在展会上一并发表，并提供相关游戏的试玩，微软称届时将为玩家展现出X360平台体感游戏的魅力。

●育碧今日正式对外宣布，开发了数年之久的动作游戏大作《分裂细胞 断罪》已经全部开发完成，目前正在进行压盘量产工作。本作的X360版将于4月13日在美国准时发售，而PC版还要等到4月27日才能上市，这款延期无数次的游戏这回看来是不会再跳了。

●CD Projekt宣布了《巫师2 国王的刺客》的家用主机版消息，该作将于2011年第一季度同时推出X360、OS3和PC版本。游戏的开发团队包含了很多前作的开发人员，但新作将不再使用前作的Aurora引擎。

●2K宣布了著名黑帮题材新作《黑手党2》的具体发售日，该作将于今年8月24日率先在美国发售，8月27日在英国上市。本作开发团队表示，游戏将充分运用好莱坞式的剧情设计，让玩家体会到一名黑手党成员的紧张刺激。

SEGA举办初音未来3D全息立体图象演唱会 全球首例虚拟偶像歌手引爆现实世界舞台

EVENT 日本专讯

本刊讯 SEGA公司于今年3月9日，在日本举办了虚拟偶像歌手初音未来的全息图像演唱会，这是全世界首次以电脑虚拟偶像为主角的公众演唱会。

葱娘初音的人气在日本时下可谓是如日中天，其知名度与人气远远超过了很多现实中的偶像歌手，这场采用了最新数字技术的演唱会又将初音的人气引到了极点。舞台上，一位用数字全息图象投影而成的初音，就像真实存在于现实中一样又唱又跳，其全3D的形象几乎混淆了现实与虚拟的界限。一首首脍炙人口的人气歌曲从她的口中悠悠唱出，一个个经典的舞姿宛如真人一样摇摆而出，随着演唱会的深入，台上的初音还在烟雾灯光的映衬下瞬间换上了一款款漂亮的新服装，把现场的气氛引到了最高点。一位亲临现场的御宅族激动的说："这就像初音真的在那里，在你眼前，什么是真实的，什么是错觉，这很难说清楚。这比任何现实中的真人演唱会都要精彩，动画世界在这一刻已经与现实世界融为一体了，我找遍大脑都找不到一个词来形容这种感觉。"他边流着激动的热泪边说道，"这一刻就像初音走进了我们的世界，并不是我们看到了她，而是初音出身的那个世界成为了我们所看到的这个现实世界。"



←舞台的灯光映衬下，初音就像真实存在于那里一样，虚拟与现实被模糊。

根悉，这场演唱会已经在日本宅界引发了前所未有的狂潮，首演的2500张门票瞬间就被抢购一空，各大网站及论坛纷纷传看演唱会的录象，而这场科技带来的视听盛宴，注定将在历史上留下划时代的一笔。

MMV游戏部门总裁和田康宏卸任，改任闲职 承担经营责任，称已离开公司，希望有机会再见

EVENT 日本专讯

本刊讯 原MMV社长，现MMV公司游戏部门董事和田康宏，日前已经退下原有职务，改任公司顾问一职，至此这位曾大喊"我们还不想死"的悲剧英雄终于走下了舞台。

和田康宏1991年进入PACK-IN-VIDEO公司，1996年一手领衔开发了初代《牧场物语》，获得极大好评，此后一直担任该系列制作人。在与原公司合并的victor interactive software被MMV收购后，通过努力在公司内平步青云，从董事一路高升至公司社长职位。与母公司合并后又担任MMV游戏部门的董事职务，并一直致力于在日本及欧美的游戏开发及发行工作。近几年由于MMV推出的一系列作品销量不佳，各地市场均陷入苦战，令公司一度到了举步为艰的地步，甚至在去年为了《王样物语》发售还在博客上发表了著名的"我们还不想死"的悲情系炒作语，但情况并没有因此好转，此后一系列作品继续遭遇冷场，游戏部门已从北美市场撤退，公司本财年前三季度蒙受了12亿日元的巨额亏损。本次卸任游戏部门总裁一职，想必也是为了承担近年来经营不善的责任。退下高位的和田康宏只获得了一个顾问的挂名闲职。



→这位老大那段著名的哭丧论调给他赢得了不少同情，也让他名声大振，再找一份工作应该不是很难。

据他自己称"已经就此离开MMV，但今后还将从事游戏制作工作，也只会做这件事，如果有机会希望还能为大家提供优秀的作品。"至于是否真的离开MMV，以及今后的去向，目前还不得而知，也许会寻找一位新东家再度燃起他的游戏之梦。祝愿这位昔日的悲剧英雄能在今后的职业道路上一帆风顺。

GUST工作室系列新作情报公开 前作五年后，许找母亲的14岁少女

SOFT 日本专讯

本刊讯 GUST公司的RPG名作工作室系列再出新作《托托莉的工作室 阿兰德的炼金术师2》，同样对应PS3平台，是延续前作《罗罗娜的工作室》世界观的正统续作。同时也是PS3平台首款系列化的工作室系列。

本作的设定为前作的五年后，采用新的主角，13岁的少女托托莉，为寻找行踪不明的母亲而展开冒险，自己也以身为优秀炼金术师的母亲为努力的目标，她本人也是前作主角罗罗娜的第一个弟子，罗罗娜则非常喜欢她这个首席弟子，就连托托莉的衣装款式也是罗罗娜按个人喜好给她设计的，同时还有一位14岁的少年吉诺和名叫美美的大小姐脾气的少女与托托莉一同旅行。本作的概念为"原点回归"，系统将在前作的基础上加以强化，并加入冒险免许系统，冒险免许的冒险范围会比以前扩大很多，主人公一行可在阿兰德大陆全部区域展开冒险。游戏的人物造型依然为标准的卡通渲染风格，将更加高度的还原岸田设定原画的风格。角色们的语音量收录数将达到前作的1.25倍，战斗系统也会加以改良。本作目前已经基本开发完成，正在进行后期完善调整，预定将于今年6月24日正式发售，售价7140日元。



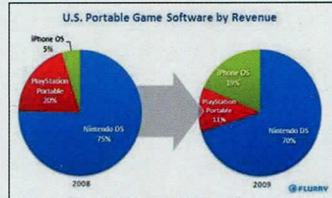
GUST现在的家用机新作已经全部集中于PS3上，算是看准了纯日式核心玩家在PS3上的集中用户群，相信本作也会有个好的销量。

2009年美国掌机软件市场统计 iPhone 暴涨至19%，NDS70%

SCOOP 美国专讯

本刊讯 根据美国统计分析机构Flurry的报告，苹果公司的iPhone手机游戏已经越发成为游戏软件市场一支不可忽视的力量，去年的数据显示，iPhone已经大大超越了PSP游戏在美国的市场份额。

这份分析报告详细分析了在过去的两年间，美国掌机游戏市场软件部分的市场变化。在已过去的2009年中，美国主机游戏软件市场总量由08年的110亿美元下降到99亿美元，但苹果iPhone OS平台的市场却猛烈看涨，一年内游戏软件销量猛增了500%。08年美国游戏市场中，79%的份额来自家用主机，20%来自传统游戏掌机，iPhone则只占其中的1%。但到了09年，家用机份额下降到71%，传统掌机提升到24%，而iPhone提升到了5%。具体到厂商方面，任天堂NDS由前年的75%下降为70%，索尼PSP由20%下降到11%，而苹果iPhone却由原来的5%大幅提升至19%，超越了PSP成为美国第二大掌上游戏软件平台。对于传统游戏硬件来说，iOhone已经构成了极大的威胁，新型号iPad于4月初上市后，更大的屏幕与强劲的性能势必造成其市场份额进一步飙升，第三方的软件支持也会积极向其靠拢，如果任天堂和索尼再不拿出有效的对策的话，今后掌上娱乐的形势很有可能被苹果的一台手机执牛耳，这不是危言耸听。



↑前一年还只有5%的份额，仅过了一年就飙升到了19%，实在太强悍了。

另外，以今年年初苹果的一系列新举动看，今年iPhone将再度扩大其市场。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●X360平台预定将推出以著名动画为题材的STG射击游戏《强袭魔女 白银之翼》，预定今年夏天发售，游戏将还原原作中很多经典的设定，并以STG的方式展现出良好的游戏性。

●光荣宣布去年推出的Wii独占游戏《战国无双3》，今年将陆续推出的海外版，并得到了任天堂强力支持，将由任天堂负责海外版的发行工作。具体时间为今年5月首先发售欧版，6月在澳大利亚发售，秋天在美国上市。本作的海外版，和日本版想比，海外版追加了在线双人合作游戏的新功能。

●NBGI宣布PSN架空新闻报道类节目《葛城美里报道计划》将于6月5日正式停止运营。该节目是以《新世纪福音战士》中的葛城美里为主播的架空新闻播报节目（类似多罗猫），需交纳每月800日元的月费方可体验，葛城美里的声音采用了原声优三石琴乃的采样声源加上日立的Ruby Talk技术作成的合成声音。该节目已经运行了一年，官方称此时结束是原先预定好的运营期限，还想体验的玩家可要抓紧了。

●《无限航路》的制作人稻叶敦志最近在一次海外采访中谈到了有关续作的可能性，他说："如果有机会推出《无限航路》续作的话，我会考虑一下向其他平台拓展的可能性，不过这并不是由我说了算。"另外，《街霸4》的制作人小野义德也在一次采访中谈中说："如果条件允许给我一个机会决定下一款作品的话，我强烈希望可以制作《恶魔战士》系列的新作。"

电软视点

任天堂：我们对第三方已经仁至义尽

任天堂的家用主机Wii以全球6700万销量的成绩稳居三大主机之首，同时，其"三坟机"的大名在业界也是如雷贯耳。继去年MMV社长跪求、Wii版《死亡空间》销量滑铁卢等事件之后，如今，越来越多原本忠心于Wii的厂商也纷纷转投高清机阵营。虽然小编对于这些"二次元厂商"在高清机上的钱途并不是很看好，但显而易见的是：它们自我感觉在Wii上已经混不下去了。

那么，老任在对第三方厂商的合作上到底是一个什么样的态度呢？传统玩家在如今老任的眼里又是怎样的地位呢？下面，就让我们来为您一一揭晓。

我们有第一的装机量

任天堂北美公司总裁Reggie（雷吉）是大伙的老熟人了，最近在一次访谈中被问及任天堂将如何帮助第三方厂商时，他的意思可以简要归纳为"任天堂已经仁至义尽了"。

"首先，对于一家硬件厂商来说，我们的责任就是创造一个拥有巨大装机量的市场来为游戏开发商们的工作铺平道路，向他们提供配套开发工具以及技术支持来打造优秀的游戏，以及为他们建立一个盈利机制作为不断开发新作的动力。我们已经都做到了，如今Wii的全球累计销量达到了6700万，DS的全球累计销量更是达到了1亿2000万。也就是说我们成功创立了一个巨大的装机量市场，以及非常便利的开发工具。此外，我们还会经常参加类似GDC游戏开发者大会这样的活动，让我们的优秀开发者与大伙分享自己的理念与成功经验。"



诚然，任天堂在主机销售和用户群的扩展上做出了有目共睹的成就，Wii的销量也是三大主机中的榜首，从商业角度来讲，它做得非常好。但——是，尽管数据往往可以作为最直观和有力的论据，却也并非总是那么可靠的。当然，我并不是要说6700万这个数字有水份，而是："6700万"对于第三方厂商究竟有多大意义？

众所周知，Wii成功的吸引了许多"非传统玩家"，更是有着"健身机"、"家庭主妇专用机"等五花八门的别称。刨除掉这些称号里面的恶意讽刺，Wii的6700万用户群里显然并且毫无疑问的有相当大一部分是那种一年也买不了两款游戏的"玩家"。这样的"玩家"数量，对于众多的游戏开发厂商来说和"没有"有什么区别？

核心玩家与传统玩家

不过，正如上文所言，这种非传统玩家在Wii的用户群里究竟占了多大一个比例咱们都不知道，迄今为止也没见过任何调查机构有发布过针对于此的权威调查报告和数据。于是，Wii庞大的装机量在早期对于游戏厂商来说自然有着很大的吸引力，这也是为什么前两年不管是日系厂商还是欧美厂商都纷纷在Wii上开发作品的缘故。然而，结果呢？大家都看到了，除了老任自己的游戏和极少数的第三方作品的成功例子之外，几乎全都是惨淡经营。

数年前，当传统玩家们曾经为"核心"和"伪非"的问题争得面红耳赤，现在，大伙终于可以化干戈为玉帛了。因为在老任的观点里，所有传统玩家就等于核心玩家，非核心玩家就是上面我们所说的Wii上的"非传统玩家"。这段话听着有些绕口，不过基本上可以理解为咱们——注意这个"咱们"包括所有小编们和几乎所有咱们的读者朋友以及未必是读者但还在玩着"传统游戏"的广大玩家朋友们都是老任严重的"传统玩家"。

那么，"传统玩家"在老任眼里是什么地位呢？很抱歉，小编不清楚，也不敢妄下断言。但是近年来任天堂的表现可谓是标准的说一套做一套，他们一边反复在口头上强调自己对传统玩家（也就是他们嘴里的"核心玩家"）的高度关心，一边对家庭主妇游戏乐此不疲。例如这次雷吉大爷就是刚对NPD二月份软件销量榜首的《生化奇兵2》盈利模式质疑完紧接着又表示希望第三方厂商能在Wii上推出这类游戏，事实上对方刚在上个月对Wii版《生化奇兵2》坚定的说了"NO"。补充另外一个小小的事实：我家里的Wii已经很久没有开过机了。

任天堂成功了，而且是很大的成功，不过这种成功对于第三方软件商和广大"传统玩家"而言，它的意义似乎不会比喜羊羊与灰太狼的成功之于初中生以上的人类大多少。 □文/北斗

电软视点

安息吧梦战，不要再鞭尸了

台湾游戏公司Gamania近日放出了他们即将推出的五款新作，这本来是一件稀疏平常的事，不过，其中有一款游戏的名字却着实让我们吃了一惊，《Langrisser》，兰古瑞萨，梦幻模拟战？！不是吧，十多年了，这个名字终于要重现江湖了？尤其对于国内玩家来说，这款经典系列代表了一个时代，我们真的等到了吗？

羊头下是什么肉？

自从5代的《传说的终结》之后，《梦幻模拟战》（以下简称《梦战》）系列就结束了它那短暂又富有传奇色彩的系列之路，开发商美塞亚在不久之后解散，系列版权也被转移到了ATLUS名下。而系列的画师漆原志智则伴随着他那唯美的画风，在《梦幻骑士》（以下简称《梦骑》）系列汇总续写着《梦战》的传说。虽然后来DC上推出过一款《梦幻模拟战 千年纪的终结》，但相去甚远的风格与系统被绝大多数人不予承认，《梦战》的历史，似乎被永远定格在了5代结局那破碎的圣剑中。这么多年过去了，《梦骑》系列一直出到了7代，其人气和口碑也越发江河日下，唯一不变的只有漆原那唯美依旧的人设，至于《梦战》，日本人似乎早已将其忘记，不会再有现身的那一天了。但是，这次这家台湾公司唱的又是哪出戏？

根据比较确切的消息，这次名为《Langrisser》的新作，是由台湾Gamania公司取得了该系列的版权，自行开发的新作，也就是从ATLUS手中购得了该系列的商标。新作是PC平台的网络游戏，以真实时间制的RPG作品，并将继承指挥官带领部队作战的"系列传统设定"，背景为光明、黑暗、帝国之间的三方混战。听着来到是与《梦战》系列一贯的风格如出一辙，至少负责开发的人员应该是玩过系列以往作品的，不过，漆原的人设已然不存在，取而代之的是一种PC味浓厚的幻想风格，好看与否见仁见智，不过肯定不会是我们熟悉的唯美画风了。而且类型改为了网游RPG，能否找回以前的感觉实在让人提不起信心。游戏目前还没有开发完成，



预计会在今年底或明年初上市，这个羊头到底卖得如何，只有实际品尝肉之后才好下定论，在此我们暂且留个希望好了，虽然这个希望很小很小。

请尊重逝者的安息

话说ATLUS这些年攥着《梦战》的版权，却从来没有推出过任何相关新作，只会隔三岔五的把《梦幻骑士》拿出来炒一炒。不可否认的是，漆原的人设依然在其中充当着极其重要的份量，以前的老梦战FANS基本都是冲着漆原的人设来玩《梦骑》的，如果抛去了漆原人设，以现在的眼光看该系列的素质可能连二流都算不上，那糟糕的画面和偏于过时老套的系统，就算是PSP最新作的7代也没有什么革新。《梦骑》的存在意义，基本上只剩下延续"漆原人设游戏"的香火，以及留存那逐渐远去的《梦战》回忆了。在《梦骑》也一天不如一天的现在，这把香火，和这份回忆，是否还有必要为其保留？

SRPG战棋游戏的辉煌年代，早在上世纪末就已经远去，《皇骑》、《火纹》、《梦战》三大战棋如今也只有《火纹》还偶尔出来露个脸，其余系列几乎都被埋在了历史的坟墓中。没有了市场的游戏类型注定要被遗忘，只有那些怀旧的老玩家会时常拿出多年前的旧作来缅怀重温一下。其实，这些逝去的经典们与其半死不活的出来诈尸，还是老老实实的躺在坟墓里安息长眠比较好，至少可以让它们以最美丽的容貌活在我们心中。除非，能找来以前的开发人员，换回漆原的人设，用精良的态度制作一款新作，哪怕类型不一样也好，我们也会大加期待。像这家台湾公司的这款所谓新作，实在是有鞭尸之嫌，除非他能再次做大，做强，重现《梦战》辉煌，那可真是要烧高香了。 □文/翅膀



←比起没有了漆原人设和梦战灵魂的"梦战"，还是让那份美丽活在我们心中更好一些。

疾风流言帖 vol.53

随着GDC索尼PS3体感控制器的公布，三大硬件厂商之间的明争暗斗最近再次上升了一个等级，从心照不宣的你争我夺，到毫无忌惮的口喷笔伐，大有不把你骂死誓不罢休的架势。如果说今年六月的E3会是残酷的战场，那么这之前的几个月就是互相喷口水的前哨战，作为玩家的我们就安心看戏好了。 □责编/翅膀

GT5将有新DEMO放出 可能对一般公众开放

50 可信度

山内一典的神作《GT赛车5》的准确发售日，似乎早已成了一个业界永远解不开的谜团，近日来自国外的情报，本作终于要推出……新的试玩版DEMO。

这也许是一个不好笑的玩笑，山内一典似乎并不着急，比起发售游戏他好象更喜欢压着不发吊玩家胃口。前段时间他曾放出一款《时间挑战赛》的DEMO给玩家解馋，这次传出的消息称，这次的DEMO将与上次的不同，具体是什么还不清楚。而且这款DEMO目前已经向特定的玩家提供，可能是只面向媒体的业内人员，不过有可能在近期也会向公众的一般玩家发放，形式依然是PSN配信。另外，国外有玩家还放出了相关DEMO的下载图片，至于玩家们最关心的正式版发售日……就让我们继续等吧。

战争机器3明年4月出 躲避光环与体感档期

60 可信度

一则来自据称很可靠的美国出版商的消息指出，微软会在2011年4月发售《战争机器3》，而不是传言中的今年年底，其目的是为了避开软硬件的两次撞车。

Epic目前正在开发X360超大作《战争机器3》，这是所有人都心知肚明的事，这次消息指出新作将承袭前两作的故事，继续演绎人类与兽族之间的生死之战。今年4月份，也就是游戏发售的整整一年前，官方会有首段预告片放出，而游戏具体的情报会在今年6月的E3上正式公布。至于为什么不在今年底推出，据称是为了避开将于9月推出的《光环 致远星》和年底发售的Natal体感设备，拖到明年完全是营销上的策略。而Epic今年也正好全力致力于虚幻3的客户生意。目前微软官方还没有对这一说法做出证实。

微软正在开发体感二代 Natal2将是第二套方案

60 可信度

微软的Natal体感设备预定将于今年年底推出，不过目前为止还没有什么比较确切的情报。不过来自澳大利亚一家报纸的消息指出，微软已经在开发Natal的第二代了？

这是条令人疑惑的消息，Natal第一代还没个影子怎么会有第二代呢？根据消息指出，微软的确正在开发第二版Natal，第二版预计将会在第一版推出后的7-9个月内推出。另据微软设在亚洲的研究所的消息，微软在研制Natal体感设备的同时，就已经在着手第二版的开发了，这并没有什么奇怪，在开发第一版的时候，会有一些没有用到的技术，和取舍之后的理念，而这些东西就会用在第二版Natal上。也就是说，第二版Natal体感计划的另一个版本，或者说两个版本是平行的关系。会有什么不同呢？加入控制器？加入更眩的功能？拭目以待。

任氏新掌机"N3DS"今年E3公布？ 无需3D眼镜即可实现裸眼3D效果

80 可信度

3D是今年最流行的词汇之一，《阿凡达》掀起的全球3D狂潮把视觉艺术正式引入了3D时代，而就在索尼大吹家用机3D游戏的时候，任天堂却带来了更令人咋舌的玩意。

一则来自任天堂日本官方网站的声明，指出任天堂社长岩田聪已经宣布将推出一款裸眼实现3D视觉效果的新游戏机——任天堂3DS，即N3DS。这款新机就是全球销量超过一亿台的NDS系列掌机的后继机种，现存的NDS系列的软件将可以和新主机互换，也就是说游戏可以互相兼容，并非NDS2，而是对应3D的NDS系列新型机。该机型将使用最新技术设计的显示屏，自带3D图象显示功能，玩家不必佩带3D眼镜即可从中观赏到3D图象，玩3D游戏。该机具体情报目前还不明朗，预定将于今年6月15日在美国召开的E3游戏展上正式公布详情。

这实在是太不可思议了，不佩眼镜实现裸眼3D效果，即使在液晶电视界也是刚研制出不久的技术，任天堂居然就能将之运用到掌机上了？不过这条消息出自任天堂官网，除非任天堂自己在忽悠，不然还真是不得不令人相信。而且，日经最近也报道了这条消息，看来是跑不了了。

掌上体感时代到来？PSP体感控制器 外形如U盘，把PSP翻来覆去的把玩乐趣

40 可信度

这款对应PSP的体感装置名为TILT FX注意这并非是索尼的官方产品，而是一款第三方开发的周边产品，厂商宣传语为：第一款对应PSP的3D动作感应器。它外形非常小，就像一块黑色的小型U盘，使用时需要插到PSP左下方的耳机接孔处使用，并不会增加多少额外的空间。控制器拥有高敏感度的3轴动作感应，当需要体感操作时，玩家即可挥动整个PSP来带动体感装置的动作，或上下翻转PSP，或像遥控棒一样把PSP挥来挥去的，总之就是把PSP当成遥控棒一样来使用，插在上面的控制器就会检测到信号反馈到游戏中。开发商称对应该体感装置的游戏文件会在官方网站上随时提供下载，新游戏一旦有支持体感的功能，即可下载文件保证体感装置对其的支持。该体感装置完美支持PSP1000，2000和3000型主机，售价19.99美元，据称将有越来越多的游戏支持此设备。



暂且不论支持游戏会有多少，就那种把PSP翻来覆去的操作方式，不知有多少人能对此抱以接受的态度？



新的《赛尔达》将会采用全新技术 对应心跳感应器来检测玩家行为

任天堂的宫本茂近日在提到《赛尔达传说》新作时表示："Wii上新的《赛尔达》最新作，有可能会加入最新的技术，将由此对应vitality sensor这个心跳感应装置，游戏中它会检测心跳，判断玩家的紧张程度，从而对游戏难度进行修正。"

——又是最新技术，不知道加入这种功能后，需要提升难度时，是不是需要出去长跑一圈再回来满头大汗"心跳不止"的去游戏。



还没有发售的新作正在开发敬请期待 四月有新作公布是款非常强大的游戏

LEVEL5社长日野晃博近日在公司官网上发表声明称："四月份公司将会有全新作品发表，虽然我们之前公布的作品还都没有发售，但这些游戏都在全力开发中，而且开发团队不是一个，请理解。新作将会是款非常强大的游戏，很值得去关注。"

——LEVEL5现在的开发项目真是与日俱增，身为独立的开发公司其前途实力绝对是一个朝阳型企业，今后有希望成为日本厂商又一大支柱。



PS Move和Wii实在太像了，很无语 不管怎样的对手都将受到我们的挑战

任天堂美国总裁雷吉在谈及索尼和微软的体感时表示："对于索尼发布的PS Move，我感到很无语，它实在是和Wii太相似了，我找不到玩家去买它的理由。至于微软的Natal，我还没有看到与之相对应的实际游戏，所以无法发表建议，但不管是怎样的竞争对手，都将受到Wii现存游戏和价格的强力挑战。"

——雷吉向来都以说话强硬闻名业界，面对PS Move这样一款模仿得如此严重的产物，他不喷两句那就不是大猩猩了，更何况索尼这是摆明了要跟老任正面交锋，不接招那都不是男人。



要玩摄像头的话不如来买我们的PS3 只需99美元即可体验八年前的技术

SCEA的CEO Jack Tretton在GameTrailers的节目中表达了对微软体感的看法："微软的Natal与我们过去推出的EyeToy完全是相同的体验，如果想体验摄像头游戏的话，我推荐你购买一部PS3，你只需要花费99美元，就可享受到我们八年前就已经开发出的技术。"

——那边任天堂在喷索尼，这边索尼又在喷微软，高清体感的问世让体感竞争变得越发充满火药味。现在最期待的就是微软会对此发表何种看法和言论呢？换句话说来，索尼八年前推出的技术，并没有真正实用化，微软今年底推出Natal的后，索尼还真没有资格来喷这样的话。

鬼才 三上真司 正式起程

Unusual talent

——打造以创意取胜的粗研磨型游戏



三上真司 曾创造过《生化危机》等世界一流品牌作品的游戏制作人，经历过CAPCOM第四开发部和四叶草工作室等知名制作团队的洗礼之后，与稻叶敦志、神谷英树、须田刚一等人作为独立的游戏制作人在业内活跃，并一直以大坂为中心展开各种活动。今年3月1日正式在东京成立了自己的游戏开发公司Tango，目前正在积极招募人才。

今年三月初，三上真司构想了四年的新作《征服》终于正式公开详细情报，游戏鬼才的新作发表吸引了来自全世界的热烈目光。而这次三上又有了新的动作，目前为止一直都以日本大坂为据点的他，已经于东京设立办公室，同时成立了新公司，如今新公司已经正式开始运作，关于这家新公司的详细情形，在本次对三上本人的访谈中都将一一揭晓。

率领精锐班底 于东京成立新据点

——听说三上先生这次在东京成立了一间新的办公室？

三上真司（以下简称三上） 因为《征服》的开发工作已经正式开始，虽然我最近一直在大坂，但根据地已经转移到东京去了。

——冒昧的问个私人问题，请问三上先生的家人还留在大坂吗？

三上 不，都跟着我一起搬到东京了。

——也就是说不论是生活还是工作，据点都已经完全变成在东京了吗？

三上 是的，新公司已经在3月1日成立了。至于以前成立过的Straight Story，在《征服》开发完成的同时，就会结束运营。

——哎？那新公司的名称是？

三上 新公司名叫Tango，也就是探戈舞的意思，这个名字本身并没有特别的意义，就是因为这个名字听起来好记，而且我自己很喜欢探戈舞，所以才决定用这个名字。

——所以往后你就是Tango的三上真司了吗？

三上 是的。

——Tango的规模如何呢？

三上 目前包含我在内共有13个人。

——新公司应该已经具备开发工作室应有的所有功能了吧？

三上 所有的功能都已经完备，我打算从这个规模开始，继续招揽人才。

——三上先生扮演的角色是？

三上 社长兼制作人兼监督，短期内所有的事情我都得做。

——公司内就没有一条生产线？

三上 目前所有的开发工作基本上都是以内部制作的方式进行，因此一条生产线已经算是极限了，不过我打算在接下来的5到7年内把公司的规模扩充到100人左右。

——也就是说，在公司达到那个规模之前，新公司至少也会发售一款作品是吗？

三上 会的。

——已经决定要制作什么作品了吗？

三上 还没有完全决定呢。我打算在增加公司人数的同时，不断跟公司里的人员探讨，直到讨论出"就是这个！"的东西为止。另外我也跟几家发行商商讨过，不过还没有跟任何一家公司签约。

——以三上先生来说，看过这篇访谈的国内外厂商一定会纷纷跟你联系吧。

三上 若是这样的话我会很高兴。

——很少有日本创作者能够做出在海外也受到欢迎的作品，看来也会有不少海外的项目找上三上先生。

三上 的确。能够制作世界水准游戏的创作者似乎是越来越少了，这次我成立新公司其实还有一个原因，那就是培育目前实力还未能成为职业创作者的未来新秀。日本的游戏通常是站在经营者的观点来制作，在这样独特的开发环境下，很容易就会扼杀掉好苗子茁壮成长的机会。我非常希望Tango能成为一家站在创作者角度思考的公司，让年轻人有更多机会发挥自己的才能。

——原来如此。也就是一方面培育年轻的创作者，一方面扩大公司的规模是吧。请问具体来说，三上先生想要让Tango成为一家什么样的公司呢？

三上 我希望Tango能成为一家让创作者在愉快气氛下制作游戏的公司，当然在作品的品质上我肯定会严格要求的。

——还真像是三上先生的想法呢？

三上 好象大家都觉得我喜欢叫人重做东西似的……风评很差，大家都说我是个可怕的人（笑）。

——就某种意义而言的确如此（笑）。三上先生是位很率直的创作者，正因为如此，相信有很多人愿意跟着三上先生做事，不必担心，会有很多人受到你的吸引而聚集而来的。

发挥年轻的才能 创造突出的作品

——"创作者三上真司"，这次重新起程，对你的支持者来说是个好消息呢。

三上 非常感谢您的鼓励，就像过去我在担任CAPCOM第四开发部部长的时候一样，往后我会继续努力，希望在市面上推出许多活用自己年轻才能的突出作品。

——这样很好，很多志气高但没有名气的创作者都能找到出头的机会，那么第一款作品大概会在什么时候推出呢？

三上 大约三年后吧。

——还要等那么久啊（笑）。也就是说，这款新作品一定不会在掌上游戏机上发售喽？

三上 是的，我这样说可以吗（笑）？

——没问题的（笑）。早一点把自己想要做的东西给说清楚，对于未来的合作对象来说也是个很好的参考，具体而言是打算做出什么样的作品呢？

三上 单从我自己的希望来说，我是想要做出一款立体影像的恐怖游戏。

——立体影像的恐怖游戏？这种类型的游戏三上先生以前不就已经做过了吗？

三上 不是3D，而是真正的立体影像，就像电影《阿凡达》那样，要戴立体眼镜来玩的那种。

——真的是？

三上 早从第一代《生化危机》的时候开始，创作出游戏业界第一款立体影像游戏就一直是我的目标，虽然说这也得等到对应立体显示的电视普及才行……总之我就很想抢先去尝试这类的新事物。

——真想早点看到呢。

三上 光用嘴说不要钱嘛（笑）。

——那比较现实的作品呢（笑）？

三上 站在公司的立场上来说，我很希望能做出像《生化危机》或《合金装备》那样"作品本身就已经是游戏类型"的品牌。还有就是"粗研磨游戏"。

——粗研磨游戏？

三上 我很喜欢"粗研磨团"这个电视节目，所以借用"粗研磨"这个名字，也就是"预算较低，纯粹靠点子来决胜负的游戏"。

——哦，听起来很有趣。

三上 虽说游戏如果"粗"到跟电视上的"粗研磨团"那样好象也不太好（笑），不过我打算把游戏的完成度摆在第二，简单来说就是，只要最初提出的点子足够突出，我就会让企划去实行。

——这类的游戏会在掌机上推出吗？

三上 不管是iPhone，还是家用主机的下载内容，任何形式都有可能。

——目前已经有相关的草案了吗？

三上 草案目前正在请工作人员规划中，这个企划同时也具有培养年轻人的意义，毕竟如果是要耗费三年以上时间开发的大作，要好好培养年轻人是很困难的。

——这的确如此。

三上 光是开正式的企划会议，是很难想出有趣的点子的，企划这东西，往往是在无关紧要的闲聊中诞生的，当一个人提出自己的意见，而周围的人又对此产生共鸣，越来越多的点子就会因此被提出来。我想如果能顺着这样的发展方式来组成开发小组和执行开发计划，开发工作一定会变得更有趣。

——真令人期待啊。三上先生是否想过让公司发展成发行商呢？

三上 没有，我想要专注在开发这一块上，当我们制作出符合世界水准的游戏，如果还得考虑"销售"的问题，那么在考虑资金需求的情况下我们就非得让公司的股票上市不可。如此一来，会很容易发生我们无法按自己的想法创作作品的情形，制作出好的作品对我们来说就是最好的宣传，所以我没想过让自己的公司变成发行商。

——完全贯彻自己的想法呢。

三上 我心中的根本想法从来就没有改变过，就是创造出让大家可以无话不谈的环境，同时对作品品质的把关的会严格要求。目前公司里的13个人，都是赞同我这种想法的宝贵同伴，这也应验了人员是开发之瑰宝这句话。最近我们就要设立官方网站，到时候会继续募集公司新的成员，对Tango有兴趣的人请一定要来我们的网站上看看。另外，我们也需要可爱的秘书哦（笑）。

"新公司Tango于东京成立，目标为打造世界水准的作品！"

行货DSi将推出两款新颜色版本

汉化专递 EXPRESS CHINESE

继2009年12月发售“黑色”与“白色”机身的iQue DSi后，神游科技（中国）有限公司将新增“粉红”与“天蓝”两款机身颜色，并于2010年4月发售。在内存中保存喜爱的软件来打造“My DS”、享受便携式娱乐是iQue DSi的特征，而本次发售力求通过增加机身的颜色数来进一步扩大更广泛用户层的需求。

与已发售颜色的版本相同，新颜色iQue DSi内也预置了《任天狗狗》。此外，作为可以从互联网付费下载的软件，可通过iQue DSi的照相机拍摄照片、自由方便的进行可爱装饰并与朋友交换照片的相片俏饰软件《趣拍拍☆炫靓俏饰秀》，以及经典益智类软件《一下下马力欧医生》。□文/北斗



←推出新的颜色版本固然好，不过价格要是能降降就更好了。

PS3《摩登大赛车》中文版

由United Front Games开发，索尼发行的PSP/PS3竞速赛车游戏《摩登大赛车（ModNation Racers）》，确定将于5月25日推出，并公布北美地区的预约特典追加下载内容。



《摩登大赛车》是款Q版卡通风格的休闲赛车游戏，沿袭了《小小大星球》结合游玩、创作与分享三大要素于一身的制作概念，让玩家打造自己专属的虚拟分身、车辆与赛道，通过PlayStation Network联机与全世界同好展开最多12人参与的刺激疯狂竞速大乱斗。

在GameStop预购可获得《战神》主角克里托斯与“浑沌之车”；在Amazon预购者可获得《拉杰特与克拉克》的两位主角；在BestBuy预购者可获得《神秘海域》的内森·德雷克 Drak）与“丛林吉普车”。

PSP《天蚕变++》发布汉化版

这期只有一款PSP游戏汉化，就是2月25日刚发售的《天蚕变++（Qix++）》。本作是TAITO公司在八十年代初于大型街机上推出的超经典益智动作类“阵取”游戏——《Qix》系列的最新续作。《天蚕变++》的玩法也非常简单，游戏需要玩家拖动一个指示标，一边躲避屏幕上出现的阻碍物、一边勾画线条来占领区域，占领达到75％以上即为过关。当然，版图当中会有不断来回移动的敌人出现并阻止玩家前进，怎么巧妙躲过敌人顺利占领地盘就要看玩家的睿智了。本作在去年12月9日在XBOX LIVE卖场上推出过下载版本，这次登陆PSP平台则是以UMD和下载两种版本进行发售。售价方面，UMD版为3980日元，下载版则为2800日元。

这次的PSP版除了保留了原始的玩法以外，还加入了对应最多4人游戏的联机功能。另外，PSP版中还会有原创的模式等着大家挑战，是一款还算不错的休闲益智类小游戏。拥有PSP的朋友闲来无事的话可以尝试一下本作。



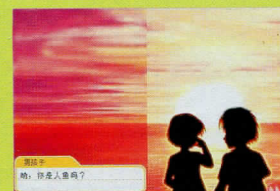
←天蚕变是一个还算不错的休闲游戏作品。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
天蚕变++	基本完善	CG汉化组

NDS汉化：西林、心跳、蓝龙

这半个月NDS一共发布了三款汉化游戏，虽然数量不多，但游戏本身都还是比较不错的，分别是《不可思议的迷宫 风来西林DS》、《心跳回忆女生版：第二季》和《蓝龙 异界的巨兽》。

《不可思议的迷宫 风来的西林DS》是1995年发售的SFC《风来之西林》系列第一款作品《不可思议的迷宫2 风来的西林》的移植作。本作在迷宫、怪物、剧本、道具等各方面增加了全新要素，而同时也对怪物等级上限提升等,对游戏平衡性进行了调整。另外，本作对应Wi-Fi，如果在冒险中不幸身亡，可以通过Wi-Fi向其他的“风来人”求救，多人联机互助也是挺有意思的。



《心跳回忆：女生版 第二吻》是以原PS2版为蓝本移植的，收录了相当多的新要素。除了追加新的人物，收录了前作三倍以上的语音。而且，针对DS的触摸特性，触摸笔的动作也大幅增加。

参与《蓝龙：异界的巨兽》的制作人员除了包括鸟山明以外，还包括了FF系列的制作者坂口博信与传说系列的制作者马场英雄等人。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
不可思议的迷宫 风来西林DS	基本完善	星组
心跳回忆女生版：第二季	基本完善	翼の梦汉化组
蓝龙 异界的巨兽	基本完善	天幻汉化组

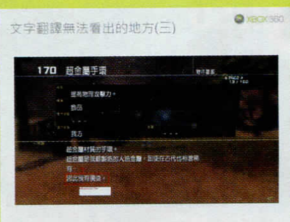
台湾微软汉化团队专访

上期说到了360汉化过程中是否语音中文化的问题，实际上在汉化制作和测试过程中还会遇到各种情况。

——将翻译完成的文字套用到游戏上时，会遇到哪些问题？

张 主要会碰到的有排版问题与程序运作问题。排版问题在先前的研讨会中有举出很多例子，像是未正确断行导致讯息超出框线外、断行位置不正确、翻译后词汇位置变动导致字框位置不正确等等。此外还有一些因为中英文字型设定不同所导致的问题，像是缺字、字型基准线高低不同导致字体超出框线等。

在程序运作问题部分，因为家用机平台游戏并不像一般PC游戏那样，是由操作系统统一提供字型，而是各自将所需要的字型包含在游戏数据中。每个中文字都必须占用一定内存，而且一般常用的中文字至少要一两千个字，相较于其它语言来说，中文版本的内存需求通常都是最高的。但是有些游戏在开发阶段并没有考虑到此一额外需求，因此在中文化时就会碰到问题。



有些游戏的设计也会导致中文化的困难，像《世界街头赛车3（Project Gotham Racing 3）》，因为原厂只收录主程序有使用到的字的图档，导致后来追加的下载内容都只能用原有的字集，不能追加新字。因此原本有个照原文翻译应该是“猫捉老鼠”的下载内容，因为主程序里没有“猫”跟“鼠”这两个字，后来只好改翻成“你跑我追”。

——那么，测试过程中需要注意哪些部分？

张 测试时除了中文化相关部分之外，还必须同时进行功能测试，以确保游戏在中文化之后能满足Xbox 360平台的技术认证规范（TCR，Technical Certification Requirements）。

很多状况都是在最后进行测试时才会浮现出来，举例来说，在开发过程中游戏都是存放在硬盘上进行测试，但是在最后测试阶段时会使用 DVD 光盘仿真程序来测试游戏实际存放到 DVD 光盘上读取时的运作状况，此时就可能会爆出一堆先前没碰过的问题。

例如先前在进行《极限竞速2（Forza Motorsport 2）》的中文化时，原本在硬盘上测试时一切正常，但是仿真DVD 光盘运作时，中文字型的显示速度会缓慢到像幻灯片换页般一个一个慢慢浮现，检查后才发现原来是字型显示部分的程序运作出问题。

——如何克服同步上市的进度压力？

张 答案很简单，就是——“加班”（笑）。

君临世界顶点的骑士，即将展开殊死对决！

本作是一款由松川美苗、新纳一哉、野岛一成、下村阳子、吉川达哉等知名制作人、编剧、画师齐聚一堂共同制作的全新形态的角色扮演类游戏。本作是以成为最强RPG为主题，强调真实时间制下爽快战斗的作品。在游戏中，玩家要扮演一名舍弃了流浪民族“卡塔雷拉”的年轻战士、希古，为了成为战候机构巴扎鲁塔的战士排行榜的TOP1而展开艰苦的旅行。本作的主人公希古出生于一个一直以来保持古老传统的民族，卡塔雷拉，由于这个民族总是过着居无定所的日子，所以也被人称为流浪民族。有着自己独特传统文化的卡塔雷拉很少与外界接触，封闭的生活让这个少数名族的生活变得十分贫困，主人公希古为了改变卡塔雷拉的命运，而依然的舍弃了传统、离开了村子。在希古旅行的一路上他不仅会遇到强大的七骑士，而且还会与自己的亲友展开殊死之战。 □文/零羽


↑七骑士有着管理和维护稳定世界的义务。


↑为了各自的目的，七骑士们即将展开一场殊死的争夺战。

→尤利正在猜测对方的意图，他所指的那个“寻找强者”的人究竟是谁呢？

LAST RANKER ラストランカー

愚蠢的人们，向你们致谢了！

杰布里拉
手握一切的武器商人

世界首屈一指的富翁，杰布里拉就是凭借着强大的财力获得七骑士地位的武器商人。他所使用的武器，是世界独一无二的巨大兵器“要塞战车”。

实力至上的世界，不应该存在不满！

尤利
左手冰枷，右手神剑

尤利的外表英俊，剑技优秀，而且智谋过人，是世界上少有的天才战士。他带领着自己直属的战士部队不断的扩大全力，为自己的地位打下了坚实的基础。

我希望永远都能保持公平！

罗扎
光弓的天平

将守护世界的秩序与和平当做是自己使命的少女。手持弓箭进行战斗的罗扎，其实力也是不容小视。她可以在任何距离下让手中的弓箭成功的命中目标敌人。

PS Portable PSP	本刊译名：最后的战士		2010年发售预定	
	角色扮演	CAPCOM	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

制作人员全力以赴，试图构建全新的王道游戏！

本作的开发，结集了CAPCOM的王牌制作团队，无论是游戏制作人，还是剧本、音乐以及角色设定，都是由知名人士来负责。下面就让我们从访谈中，来了解一下本作的最新内容吧。

——本作的标题有什么特殊意义吗？

松川 关于这个标题，实际上还有数个备选的。最终选定这个标题，是因为它可以非常直白的表达出这是一款怎样的游戏。从具体意义上说，那就是“为了成为最后一人”。

——为什么要强调真实时间的概念呢？

新纳 我感觉，PSP这台主机并不适合去选择指令，而很适合按键操作。这种全新的战斗系统会让玩家有全新的感受。通过引入真实时间制的战斗系统，是我们达成开发目标的关键。

——设定画的风格会影响到剧本吗？

野岛 肯定是会影响到了。比如说主人公希古的表情和口头语都是与设定画十分搭配的。相比较来看，希古可能会更贴近剧本上的设定，而凡兹则是更贴近于设定画。我个人觉得，凡兹是游戏中价值观最为真实的一个角色了。

——您在看完本作的设定画后，有何感想呢？

新纳 我也一同参与了角色的制作过程，说起印象的话，总觉得这次的角色们都好酷啊（笑）。主人公是有点狂暴，而且还跟挚友拼死决战。我曾向吉川传达过自己对角色的构想，没想到居然真的实现了。

吉川 实际上这个过程是很辛苦的。毕竟我是个擅长制作幻想式风格的RPG游戏的人（笑）。新纳跟我谈过之后，我在如何把握人物的帅气度上还花费了不少的时间。

——那么，现在的开发状况如何呢？

新纳 我个人感觉已经接近40%了。虽然听起来开发进度还是很低的，但RPG游戏有着30%进度的壁垒，一旦跨过这个壁垒，接下来的工作就会变得非常顺利了。只要将全体的系统组合在一起，然后输入一定程度的资料，这样基本上一个游戏就算是完成了，最后剩下的则是细微的调整工作。



→一场激烈的战斗看来已经结束了。胜利者似乎很轻松的样子，而失败者似乎并还并不甘心认输。

临阵逃脱的只有其他人

期待已久的战斗，开始吧！

居然不知道我的大名，真是个白痴啊！

森格库

山崩地裂之怪力

从东部的边境而来的武者。森格库靠着能让山崩地裂神奇之力瞬间登上了世界排名的第6位。为了获得至高无上的名誉，森格库决心与其他骑士一决高下。

哈斯

天上天下彷徨之剑

以能够跟强者战斗而感到十分喜悦的二刀流战士。在哈斯自我感到已经成为天下无敌的战士之后，常常因为没有对手而感到失落，为此他要挑战世界最强的七骑士。

诺玛

美丽与诅咒的探求者

世界范围内少有的咒术使用者。诺玛有着十分妖艳的外表，并且从各种书籍中获得了大量的知识。才色兼备的诺玛在与众多强敌战斗时，也丝毫没有弱势。

管理战候机构巴扎鲁塔的七位骑士！

战候机构巴扎鲁塔是一个统治世界各国的庞大组织。世界范围内的知名战士都所属于该机构。战候机构对于所属的战士进行了一项比较特殊的排行管理，即、战士排行榜，在这个战士排行中拥有越高名位的战士，便拥有更加强大的权利。在这个排行榜前七位的骑士们，被称为战候机构巴扎鲁塔的七骑士。有着最高权限的他们，无论做出任何举动，都会对整个世界造成影响。为此，想要得到七骑士之位的战士也不在少数。而为了争夺权利而引发的斗争，也自然是异常激烈了。另外，目前七骑士中实际只有6人，最后的一位是空缺中。

↓立法、裁判、治安维持等等繁杂的工作，全部都是七骑士的工作内容。





七骑士可以左右世界变化！

↑负责管理世界范围内各种重大事件的七骑士们，经常要坐在一起展开会议。他们的举动，可以轻易的改变这个世界。

七骑士们带着各自的目的，展开争夺最强之座的激烈战斗！

与SP相关的深奥战斗系统

在本作游戏中，基本上就是要操作希古一人来进行战斗。战斗时是以真实时间制来展开的，在按下相应的按键后便可以发动攻击了。根据战场上的变化，玩家还要及时的改变行动。紧张感的战斗便是本作一大特色。





→当SP不足时，尽量使用弱攻击为主。

体力槽与SP槽的解说

↑游戏画面最上方的红色部分为体力槽。而体力槽下方的则是SP槽。在主人公进行攻击、防御等各自操作时，都会消费掉相应的SP槽，耗尽后行动就会强制停止。

战斗中攻击系统的解说！

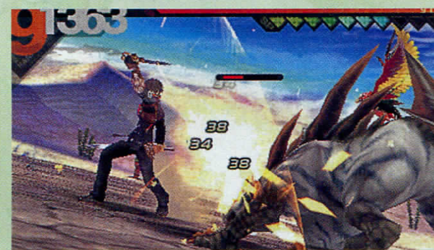
主人公是用右手来持剑进行战斗的。当玩家按下方块键时为弱攻击，按下三角键时为强攻击。弱攻击的伤害值虽然很低，但相应的SP消费量也是非常少，而强攻击的特点则是对敌人造成的伤害值很高，不过SP的消费量也十分惊人。在战斗中，只有灵活的切换使用弱攻击和强攻击，才能以华丽的连续攻击来击倒敌人。

华丽的连续攻击



战斗中的附属攻击解说！

在游戏进行到一定阶段后，主人公便会入手各种的附属武器。附属武器的种类十分丰富，常用的有枪、短剑之类，在玩家装备这些武器后，按下圆圈键便可以使用了。在装备不同的武器后，使用的特殊技也会有很大变化。另外，不同附属武器的SP消费量也是有很大差异的，玩家在获得附属武器后一定不要忘记试一试。



←不同的附属武器可能会对特定的敌人有奇效！

希古的身体发出了红色的光芒

随着游戏的进行，希古可以使用特技来攻击敌人。特技的使用，需要使用R键。游戏中的特技，不仅可以攻击敌人，还可以恢复自己的体力。灵活运用特技可以使战斗变得更加轻松。





→在右手持剑的状态下，使用左手发出的绿色光芒来攻击敌人。希古的体术也十分强力。

使用特技，击倒敌人！

空位之座，是所有战士共同的目标！

本作的主人公希古是战候机构巴扎鲁塔中排名第八位的强者、泰隆的手下。他为了能进入七骑士之列而日夜苦练自己的剑术。在某日，他的面前突然出现了七骑士的身影。抓住这次难得的机会，希古勇敢的向七骑士发起了挑战，但不幸的是，实力上的巨大差距让希古被轻易的击败了。与此同时，泰隆也向七骑士发起了挑战……战败的希古为了变得更加强大，只身离开了泰隆，踏上了修炼之旅。在旅行中，希古的面前闪现出了他的好友凡兹的身影，与他同为卡塔雷拉出身的凡兹不知为何抛弃了过去，而与希古为敌。



马基斯 亮丽外表也是我的武器

神秘角色 无人能与我为敌



↑天才剑士由利使用出了行云流水般的华丽斩击，区区两连击便将主人公的HP砍掉了一半！

面对实力差距巨大的强敌！

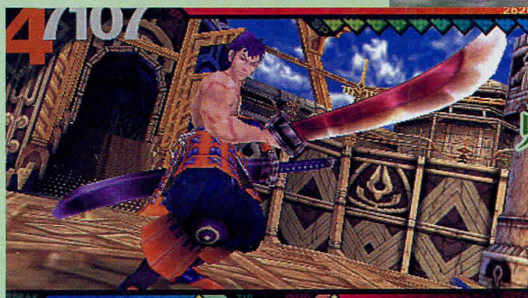


←这次主人公希古的对手是使用二刀流的哈斯。面对强敌，希古该如何取胜呢？



↑诺玛使用咒术召唤出了无数的手臂将希古团团围住。

只要一刀砍下去，就能将对方击倒！



←森格库所使用的爱刀十分锋利。再配合他那强力的东方特殊刀术，可以将任何的敌人一刀毙命。

虚拟偶像歌手PSP演唱会第二弹

→新增歌曲之一的《罗密欧与灰姑娘》是作曲家doriko专门为写的原创新曲。







编辑模式选择内容更多

据悉，在本作中可供玩家自行编辑的可选项目更多，包括实际画面的场景、镜头甚至是各种特效等等，都可以由玩家自行编辑。相信游戏将为喜欢初音的玩家带来更多的乐趣。



→新曲《magnet》是由"流星P"作词作曲的一首曲子，目前已经能下载到。

从电脑到PSP学机

《初音未来》最早是日本CRYPTON FUTURE MEDIA，于2007年8月31日以Yamaha的VOCALOID 2语音合成引擎制作的游戏。后因高人气受到了世嘉方面的关注并建立合作关系。

更丰富的装扮模块 为你呈现不一样的初音

本作将加入更多的装扮模块，这样玩家在对初音进行打扮时就会有更多的选择了。并且为了提高大家的参与积极性，今后更计划加入piapro上的投稿作品以及与其他厂商相关合作的计划，相信会看见初音更多的新形象。 □文/北斗



→本作在换装方面一共增加了三种全新的打扮。

清新装扮 初音魅力



→身着白色连衣裙的初音，看上去非常清新可爱。

目前已知的新歌曲包括《ロミオとシンデレラ》以及《magnet》两首。除了新收录歌曲外，上一作收录的歌曲中也会有众多以"二重奏"的形式加入本作，这些再收录歌的歌谱也会对应本作的要素加入长按等新按键方式，给前作的玩家们带来耳目一新的感觉。同时，比起前作，在新作中编辑模式将会变得更加方便：上一作中大获好评的编辑模式，在本作中以更加简单方便的操作界面呈现在玩家面前，另外相比前作，本作的可编辑容量亦将大幅上升，玩家可以制作更长的曲谱了。

初音ミク Project DIVA 2nd（仮）

人气音乐创作游戏再次登场掌机

《初音未来》是由世嘉制作并在PSP上发行，以虚拟偶像歌手"初音未来"为主角的PSP音乐节奏游戏。该作与其他音乐游戏最大的不同在于，玩家自己编曲的DIY部分占了较大的比重。以歌声合成软件代言虚拟偶像歌手初音未来，让玩家通过音乐节奏的方式享受未来百变造型与歌舞表演的乐趣。正因如此，前作在PSP上获得了很好的销量与反响，最近，世嘉公布了新作《初音未来 -Project DIVA- 2nd》的发售计划。

在新作中，玩家将继续与初音未来一起，跟随音乐旋律有节奏地击打按键。前作让玩家自由编辑乐曲的"编曲模式"，以及装扮初音造型的要素均大受好评，而在本作中更将进一步得到强化。虽然是新作，但是可以继承前作的记录，让玩家们之前的心血不会白流。游戏目前开发进度约为70%，预定7月29日发售。

初音未来街机版情报介绍

上个月在日本东京都千叶县幕张会展中心召开了AOU2010街机游戏展，世嘉首次展示了《初音未来》系列登陆街机的新作《初音未来 女歌手计划 街机版》的实际框体，并还供了现场试玩。该作是以PSP原作的移植，追加了不少新要素。

PS Portable PSP	本刊译名：初音未来 -Project DIVA- 2nd		2010年7月29日
	音乐游戏	SEGA	6090日元	日版
	UMD	1-2人	记忆容量未定	年龄审查中

追加按键新要素

在上一作中玩家要看准时间按下画面出现的按键标记，本作在这基础上，加入"长按"以及"同时按"两个新按键要素。当玩家准确且成功地输入后就可以欣赏初音华丽的歌舞姿态。



→出现右图中这个标记时，就表示要长按住这个按键。

更加丰富的操作 乐趣更多变

作为音乐游戏，前作在实际操作时的按键组合变化比较简单，这次专门对此进行了强化。

→除了长按之外，这次追加的按键新要素还包括同时按下不同的键，要求更高。



同时按下不同的按键

←输入成功的话就可以欣赏到初音美丽的舞姿了，这也是反复练习的乐趣之一啊！



白騎士物語 しろきしものがたり
光と闇の覚醒

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：白骑士物语 光与暗的觉醒			2010年夏季预定
	角色扮演	SCE	价格未定	日版
	蓝光	1~6人	720P	年龄等级未定

本作是2008年12月发售的《白骑士物语 古之鼓动》的续篇。游戏中将继承前作的核心系统，通过召唤被称为罪骑士的巨大骑士型兵器来进行战斗。在游戏系统方面，本作将会分为单人进行的故事模式与多人进行的网络模式。其中的故事模式的剧情，紧接前作。在《古之鼓动》中为完结的剧情，将会在本作中迎来结局。 □文/零羽

古老的斗争将在今夏展开

白骑士物语，前作经典剧情回顾！

身为葡萄酒商人的青年雷纳德，参与了为巴兰德鲁王国的王女、西斯纳公主的成人典礼运送葡萄酒的重要工作。在这个盛大的庆典活动之中，神秘的组织维萨特突然出现，袭击了会场。为了守护西斯纳公主，青年雷纳德在偶然间发现了王城地下的宝物库。在这个宝物库中，沉睡着古代传说中的强力兵器、罪骑士。依靠着罪骑士强大的实力，雷纳德最终击退了维萨特，但不幸的是，西斯纳公主却被他们掠走了。为了救出西斯纳公主，雷纳德与同伴们也踏上了旅程。亲密的好友尤利、迷之老剑士艾鲁多亚、自由都市古里德的名门少爷希扎、阿鲁巴纳的舞娘卡拉，虽然雷纳德的身边有着众多同伴的协助，但追回西斯纳公主的旅程仍然是十分艰苦。在经过了一系列残酷的试炼之后，他们终于得知，这场战斗只不过是10000年前就席卷大陆的战争“多谷马战役”的一部分而已。被卷入这个从古代开始就一直持续的战争之中的雷纳德等人，他们的命运也许从古代开始就被定下了。本作的故事就将在雷纳德等人阻止敌对势力维萨特的冒险中展开。

全新的怪物与骑士

在本作中，还会加入全新的敌人。新登场的敌人相对来说能力都十分强大，除了会使用各种异常状态攻击之外，甚至还可以召唤其它怪物。而玩家这边也会有新的骑士加入，有了新骑士的助阵，就不用再惧怕强力的怪物了。

New Character

梦

已故达拉母大公的孙女

（声：钉宫理惠）

并不喜欢战斗的15岁少女。在内战之时，由于她是佛利亚公国的重臣，达拉母大公的孙女而遭到了追杀，还好她比较幸运，成功的逃离了佛利亚公国。

「我可不想成为像爷爷一样的悲惨下场……」







↑梦在失去了爷爷之后非常迷茫，今后又该何去何从呢？



→15岁的少女梦擅长使用的武器是弓箭，在战斗中弱小的她只适合站在队伍的后方，支援主人公。

擅长远距离攻击！

New Character

斯卡泰

佛利亚公国勇猛过人的将军

（声：藤原啓治）



「即便伊修雷尼亚的家伙赶来，我也会守护你」

出身佛利亚公国的将军，年龄不详。在佛利亚公国发生内乱之后，斯卡泰奋力拼杀，将达拉母大公的孙女梦安全的护送出国境，并一直陪伴在她的身边。

身着漆黑铠甲的武士！



↑有如黑骑士一般的斯卡泰，是梦的守护者。全身覆盖着深色铠甲的斯卡泰从来不对外人透露任何表情。



↑在斯卡泰的全力保护下，梦终于安全的逃出了被人追杀的危机。

极大丰富的攻击特技！



←在本作中，特殊攻击技非常的丰富。通过对相应的特技进行登录后，就可以驱使这些特殊技来攻击敌人了。

本作中全新追加的要素！



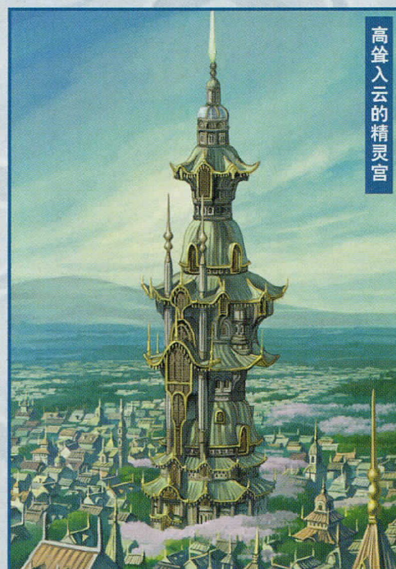
在本作中，人类状态与骑士状态的战斗是截然不同的。人类状态时，可以通过消费MP来驱使各种多彩的特技进行攻击。在对特技进行编制后，可以做成自己独有的连续技，从而展开充满战术性的战斗。而在以骑士状态进行战斗时，则可以通过压倒性的战斗力来击倒敌人，爽快感方面让人感触很深。游戏中，还追加了LV5特有风格的及时对话系统，无论是在移动中，还是在战斗时，根据角色状态的变化，都会自动的发生对白剧情，让人有非常强烈的临场感。说到了临场感，在本作中，除了及时对话系统之外，还进一步强化了攻击时的演出效果以及骑士状态下的特殊指令种类，再加上各种怪物都可以随意乱入的真实战斗设定，可以让玩家充分的享受到真实战斗的乐趣。另外，本作中，各个角色所使用的武器，也追加了固有特技。通过装备的武器，就能判断出每个人在战斗中的职责了。如回避反击、距离的概念、防御时机的自由化等新要素也都融入到了本作的战斗中，根据实际的战况来做出最合适的判断，并进行攻击是本作的最大魅力。

全新舞台西部的佛利亚公国

在本作中，全新加入了新的故事舞台，位于西部地区的“迷茫森林”之中的大国、佛利亚公国。佛利亚公国以一颗巨木作为守护神而崇仰，是一个有着自己独特文化的繁荣国家。在古代，佛利亚公国曾经与巴兰德鲁王国进行过激励的战争，但现如今已经平稳下来。不过，在1年之前，维赛特的袭击事件造成了达拉母大公的不幸死亡，由此开始令佛利亚公国内充满了不安定的气氛。在达拉母大公死后，佛利亚公国内由罗雷斯卿为首的4名大臣担任执政官，来治理国家。而身为达拉母大公孙女的梦与将军斯卡泰一起失踪。



精灵宫的正面特写 门口处人影是？



高耸入云的精灵宫

↑此图中的建筑物就是佛利亚精灵宫。设计风格有点像我国佛教古塔，对比普通建筑来看，这座塔的高度实在很惊人。

传说无止境，换装迷宫再降临！

精彩故事概要，带你进入换装迷宫X的世界。

为了寻找同伴而迷失在世界中，最终倒了下来的妖精艾特斯，被一位名叫诺伦的神秘女性所搭救。获救之后的艾特斯担任起了抚养双胞胎婴儿迪欧与美露的生活。13年之后，诺伦的使者突然出现在了艾特斯与两个孩子的面前，告知2人有着通过更换服装来变更职业的能力，而通过换装能力可以拯救困难的人们，由此两人的冒险之旅开始了。 □文/零羽





PS Portable PSP	本刊译名：幻想传说 换装迷宫X			2010年发售预定
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

「迪欧与美露是我最喜爱的孩子！」

艾特斯 性别、年龄不明的妖精。自称为古代幸存的妖精后代，在气力已尽的时候被诺伦所搭救，之后成为了迪欧与美露的保护者。

通过更换服装来改变职业特性！

迪欧与美露两人有着可以变化职业的特殊能力。通过更换身上所穿的服装，就能改变自己的能力。不同的服装都有各自的特性，比如穿上剑士之装后就会自动习得魔神剑、虎牙破斩等攻击特技，而穿上魔女之装后则会自动习得火球术等黑魔法。在本作中，随着故事的进展，玩家可以得到80种以上的服装。而冒险的过程中，玩家就需要及时更换服装以应对危机。



↑在本作游戏中，只要穿上护士装后便可以使用特技为同伴回复HP了。



使用职业特殊技来对抗强敌！



↑由于穿上不同的衣服便能更换角色的职业，所以玩家在面对强敌的时候，不仅要带上武士之类的攻击型同伴，同时也不要忘记带上可以回复HP的同伴。

「不要那么害怕，总是会有办法的！」

迪欧 年龄为13岁。被自称妖精的艾特斯所抚养长大，是一个天真烂漫的元气少年。迪欧对外面的世界非常好奇，总是想找机会出去冒险。

经典的战斗系统！

本作战斗系统的全称为"X ARTS AERIAL-LMBS"，此系统是根据系列前几款作品中的LMBS战斗系统改良而来。作为继承传说系列精髓战斗系统的X AR-LMBS，有着通过感情的变化来攻击敌人，并且强化了空中攻击的爽快感的特点。另外，在本作中，还特别加入了传说系列的各个作品中所没有的换人操作系统。通过此系统，玩家可以同时操作两名主角进行战斗。再配合丰富的换装系统，本作的战斗会变得更加激烈、精彩。

与同伴一起周游世界展开冒险！



←AC4408年，双胞胎兄妹的冒险之旅开始了。



→在诺伦的强烈请求下，艾特斯答应照顾还是婴儿的迪欧与美露。

新的传说开始了！

「我不是常说吗，离家是很危险的！」

美露 13岁的少女。从小被艾特斯抚养长大的美露，是一个非常现实的人。比起双胞胎弟弟迪欧的乐天性格，身为姐姐的美露则是遇事冷静。

传说中的传说！

NBGI的传说系列中的经典名作《幻想传说》自从在SFC上发售以来，几乎历代主机都对该作进行了复刻移植。这款经典的作品，如今又将再次降临。在本作中，除了换装迷宫的故事外，还附赠了全新改良版的《幻想传说》。这次的移植版不仅对游戏画面进行了再次的修正，而且还对LMBS系统进行了大幅改造，让玩家可以感受到与换装迷宫相同的爽快感。



↑被一而再再而三的进行复刻的《幻想传说》，又再次降临了……

时隔4年后的《征服》发布，全力打造的个性TPS游戏即将面世！

三上真司的全新挑战！

曾经制作过《生化危机》系列等数款人气游戏的著名制作人，三上真司历时4年之久，着手打造了一款全新风格的TPS类游戏、《征服》。这款全新的作品将会同时在PS3与X360上发售。身为制作人的三上多次强调，本作虽然是一款TPS作品，但游戏中却加入了动作类要素。而且本作的最大特点便是突出速度感，这一点则是美式TPS游戏中所没有的。三上对于本作是充满了信心，那么这款游戏究竟魅力何在呢？答案就在下面的访谈之中。

速度感十足的全新TPS游戏

——大约4年之后又发表了新作，您现在有何感想呢？

三上真司（以下简称为三上） 有新的游戏作品发表，我自然是非常高兴了。虽然是时隔4年之久，但我自己并没有这个感觉。在游戏开发的制作现场，我每天都过着非常充实的生活。由于心态调整的很不错，所以开发上也逐渐地走入了佳境，这更是令我感到轻松很多（笑）。

——（笑），这次发表的新作《征服》，是一款什么样的游戏呢？

三上 简单的说，就是一款TPS类游戏。不过，本作并不是一款普通的TPS游戏。因为我觉得，如果只是去制作一款非常普通的TPS游戏的话，会很无聊，所以在这款游戏中，我特别强调的是速度感，并以华丽的速度感作为游戏的主题。在TPS类游戏中，通常都是以“杀人”为主题的，这次我们将“人”换成了“机器人”，这样的话，大家肯定会有新鲜感了。

——大众对于三上先生开发动作类游戏，有着很强的印象，不过，您为什么要舍弃动作游戏而去做第一人称射击游戏呢？

三上 原因很简单。我并不想只着眼于日本市场，我更加关注海外市场。还有，在玩动作类游戏时所体验到的节奏感也可以融入到TPS游戏中去。如此一来，制作出来的TPS游戏又让人感受到与其它有不同的风格。现在的TPS类游戏，基本上都是在限定的场地里做着单调的任务。敌人都是事先就被安置在地图的某个角落上，玩家只要找到有利的地形再对其进行攻击就会感到非常轻松了。一边轻松的打倒敌人，一边向前行进，这就是FPS类游戏的大概流程了。那么，我大胆的将这个流程废弃，并引入动作类游戏中的要素，这样的做法是非常辛苦的，但我想这个游戏很非常有意思。（笑）

——那么，请您具体的说说，在游戏开发中都遇到了那些困难呢？

三上 在本作中，加入了一项名为“加速”的特殊要素。在最初设计这个要素的时候发现，这个想法在放到游戏中厚，根本就实现不了，这我们的想法与实际的游戏相差很多。在TPS类游戏中，有一条基本的规则，那就是操作主人公，击倒敌人然后向着规定的目标地点前进。如果使用了“加速”的话，根本可以无视敌人，而直接冲到终点。这对于游戏的平衡性，是一个极大的破坏。但如果利用敌人的强大火力来封锁主人公的前进，让玩家必须去不断的寻找遮蔽物来躲藏的话，又违背了强调速度感的开发理念。对于这个问题，着实让我们苦恼了好一阵子，甚至有人提出“为什么非要加入这种要素呢！”的疑问。



——除此之外，还有其它辛苦的地方吗？

三上 恩。在游戏中，主人公的移动速度会非常快，而敌人方面，也会强化数量上的优势，利用集团作战的强大火力来封杀主人公。相比一般的TPS类游戏来说，本作中的情报量要有显著的增加。所以，在这种大量情报下，玩家的大脑会有很大负担，甚至让玩家无法做出正确的判断，当大群的敌人朝向主人公袭来之时，玩家该如何是好呢？这个问题也是个大难关。为了让玩家在体验到速度感的同时，还能轻松的面对敌人，而不是去不断的思考，我们进行了非常艰苦的调整工作。

蕴含在游戏中的丰富的动作要素

——说到TPS类游戏，在海外是非常受欢迎的。您觉得，这款作品对海外的玩家有什么样的吸引力呢？

三上 比如说，本作中没有老套的匍匐前进（笑）。海外的制作人们通常都认为匍匐前进会增加紧张感，但我们却并不这么想，并且，在一个可以高速移动的世界中，是不需要趴在地上慢慢的匍匐前进的。另外还有，在本作游戏中，我们会尽量减少玩家躲在遮蔽物中的次数，过多的躲避，会让玩家对速度的感受下降，这是我们无论如何也想要避免的情况。

——总的来说，这款游戏很接近于动作游戏，对吧。

三上 是的。尤其是在玩家进行BOSS战时，会更加感到本作像是动作游戏。毕竟我的特长是制作动作类游戏（笑），在认真的听取了TPS方面有经验的同事的建议后，我又加入了自己独特的观点进行调整，不过这都是在没有超出基本范围的情况下进行的。

——作为一款历时多年制作的游戏，会有很多的FANS报以大期待。您觉得这款作品最为适合那类玩家呢？

三上 我最希望那些对于TPS类游戏不是很感兴趣的玩家来感受一下本作的魅力。还有，平时对于动作类游戏非常有兴趣的玩家，也一定不能错过这款作品。本作最大的特征便是在TPS中加入了ACT要素，所以，对于枪械没有兴趣的玩家，同样可以在游戏中找到动作类游戏中的爽快感。我觉得，对于动作类游戏非常喜欢的玩家能够很快的融入到本作游戏中。当然了，本作的游戏类型是TPS，对于喜欢TPS类游戏的玩家来说，本作自然也是不能错过的优秀作品。

——您是以让日本玩家可以轻松接受，并且同时也让海外玩家能够喜欢的理念去制作的吧？

三上 恩，对于这点我是很有自信的。我希望这款游戏能够让日本的TPS玩家们感受到不一样的氛围。由于敌人都是机器人，所以并不会有很强的杀戮感，所以对于那些不愿意去“杀人”的玩家来说，本作也可以轻松的接受了。

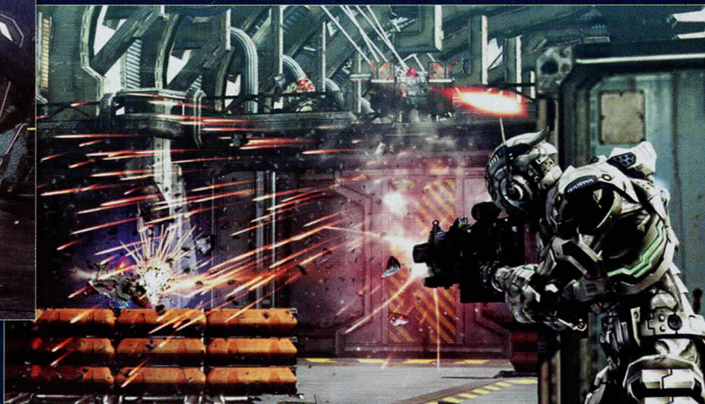
——现在的完成度有多少呢？

三上 大概80%左右吧。继承方面的部分已经全部安排好了，接下来的工作主要是对敌人的AI等细节的部分进行调整。说实话，这方面的工作是我最苦手的（笑）。

——（笑）。真的很期待能够尽早发售。

三上 彼此彼此。只有真正的去接触、尝试后，才会能有最真实的感受。本作的速度感是游戏中的一大特色，关于这个特色，也只有在玩家真正的接触游戏后才能感受到的。另外，我们还准备了体验版，到时候，请大家一定要来尝试、感受一下本作的特别之处。





→本作游戏的舞台为近代未来世界，故事的主线剧情是以美、俄的对立而展开的。在游戏中，玩家所要面对的不是血肉之躯的人类，而是各种机器人。为此，主人公也穿上了厚重的装甲，拿起了强力的枪械武器。通过高速移动的设定，让玩家能够感受到爽快的动作要素。

守护格兰特城的孤胆英雄！



←游戏中的主要战斗将通过枪支和射击来展开，从左图中的画面来看，远处的爆炸效果应该是手枪击中油桶后行成的。

→经典的肉搏战也是必备的，记得前作中甚至有强制只能肉搏战的场景。右图这个全副武装的家伙不但身着厚厚的防护，连手套上也有尖刺。



脱狱潜龙译名的由来“死到右边去”？

脱狱潜龙的英文原名是“Dead to Rights”，中文译名的由来是根据家用机版前作的故事情节翻译过来的。其实本作另外还有一个恶搞的译名——“死到右边去”。

以暴制暴的对抗 爽快的格斗与刺激枪战



↑→这个……难道是变异怪兽吗？虽然具体是什么东东还不清楚，不过一旦确定为敌人的话，肯定不好惹。



Marla Bales
玛丽娜·贝尔斯

玛丽娜是格兰特城圣殿网络新闻频道的一名顶尖记者，她和她的节目摄制小组负责的内容板块是格兰特城各种犯罪事件的调查和跟踪报道，也因此与打击犯罪的杰克等人逐渐塾识。

Faith Sands
费丝·桑兹

急诊医师的职业使得费丝见到了格兰特城最黑暗的一面，并且与杰克建立了深厚的友谊，经常负责善后。尽管两人有时会意见相左，她仍然对杰克守护城市的执着非常敬佩。

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

时隔十年之后脱狱潜龙再现家用机

《脱狱潜龙》最初是在2001年夏季发售的，当时登陆的平台是微软的XBOX，游戏的高难度成为了一大特色，之后的PS2版和GC版难度有所降低。前几年还曾经在PSP上发售过新作《脱狱潜龙：清算》，NBGI今年早些时候宣布，将于今年4月27日发售360和PS3的跨平台最新作《脱狱潜龙：报复》。

脱狱潜龙讲述的是一位名叫杰克·斯雷特（Jack Slate）的K-9警察，他所在的城市叫格兰特城（Grant），是个犯罪势力猖獗的地方，但他却兢兢业业地为维护此地的和平而奋斗。就剧情来讲，属于传统的好莱坞式孤胆英雄PK整个城市的黑势力的情节，但是游戏方面常常会插入一些简单而又颇具想像力的计时小游戏，包括拆弹、搬运重物或是开锁等，使得玩起来不会感到枯燥。

在最新作中将讲述原创的全新故事，但依然会以原作主人公杰克为中心展开。玩家将在游戏中首次接触到改变杰克人格的重大事件，了解他与爱犬“暗影（Shadow）”最初是如何走到一起，成为搭档并共同走上抗争之路的过程。总体来说，在时间轴和剧情方面是款类似于前传性质的作品。虽然这是日本厂商NBGI的作品，但是其中有着浓重的美式动作游戏特色，还是值得期待的。 □文/北斗

PS3 / X360	本刊译名：脱狱潜龙 报复		2010年4月27日	
	动作射击	NBGI	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1人	720p	17岁以上

好伙伴暗影，强壮可爱的哈士奇

玩过前作的朋友都知道，杰克身边有一只名为”暗影“的哈士奇，这条狗一直忠诚的伴随在他身边，这次故事中将讲述这一人一狗的认识过程。



→作为杰克的伙伴，暗影不但在追踪上有得天独厚的优势，在战斗中也将成为你最可靠的伙伴。躺地上这位光头兄显然是要有麻烦了……



←请注意屏幕上方红色的倒计时，目前尚不知是剧情还是特殊模式。

融合了多种元素的战斗系统

孤岛危机系列跨平台发售的首作 舞台从小岛扩展为全世界 遭外星人入侵后末日般的世界



↑堪称彪悍的画面表现是本系列的最大卖点，PC上的前作对硬件的配置要求之高更是让人瞠目结舌，这次的家用机版新作在画面上的表现也让人非常的期待。

在PC游戏领域享有盛誉的《孤岛危机》系列在去年E3展上就曾经宣布新作将跨平台发售，之前开发商一直对游戏细节缄口不谈，最近终于公布了大量的游戏情报。本作是《孤岛危机》三部曲的第二部续作，游戏使用德国游戏开发商Crytek研制的CryENGINE 3引擎制作。

游戏的故事发生在2023年，距离一代3年后的一场战役。外星人在地球上的大片区域挑起了战争，里约热内卢、伦敦、东京、纽约都遭到攻击，人口锐减。外星人向城市发射探测器，玩家将会看到像陨石坠落到地面一样给周围造成巨大弹坑，并且还有外形飞船在空中进行巡逻。纽约看上去比较眼熟，但是由于外星人的破坏，城市已经变得支离破碎。

显而易见，本作已经完全脱离了一代的丛林作战模式，而是全面转向了一个场面更大的启示录的末日之战。或许，再用"孤岛危机"这个译名都有些不大妥当了，倒是台湾的"末日之战"看起来挺有先见之明……

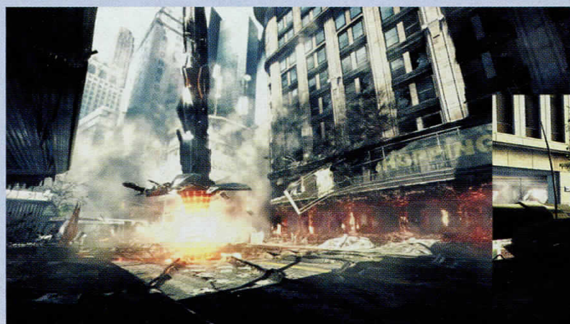
大幅进化后的第二代纳米装，四种模式助你轻松纵横于战场

《孤岛危机2》中主角装备的第二代纳米装仍然有四种模式：护甲模式、力量模式、战术模式和渗透模式。护甲模式是默认的消耗能量的护甲模式，不过这次在效果方面做了部分修饰，你可以听到纳米装的表面逐渐变硬的声音，行动中的声音变得沉重，被子弹击中时的声音也变得和以前不一样。力量模式下玩家可以使用自己的拳头而不是枪托进行攻击，一代中的力量模式和速度模式融合后就成了这次全新的力量模式。战术模式是新增的模式，它拥有窃听和扫描的功能，可以偷听到很远处的对话，还能帮助玩家收集关于敌人的信息，包括尸体和武器，可以对敌人和武器进行标记，以便了解行动路线等。渗透模式即一代中的隐身模式，可以让玩家更安静更小心地进行移动，该模式是被动模式，需要手动切换至主动模式，渗透模式比较消耗能量。另外，这次还可使用更多的附加模块从而让自己的该项能力升级，具体情报请留意本刊今后的报道。



↑纽约是本作中的舞台之一，街道看上去被摧毁殆尽，只有一些少量的军人在巡逻。

游戏中会有很多混乱的故事序列和资料片断等待玩家收集，比如过场动画、角色间对话、甚至是类似生化奇兵中的录音收集、以及尸体扫描等。关于作战方式，所有攻击都将给玩家带来新的挑战。2代将有新的垂直操作，敌人也会根据情况运用环境优势，从上方或下方对你展开攻击。作战时，玩家能更加自由地选择靠近目标区域的方式。 □文/北斗



↑战术模式为你指示正在射击的方向，力量模式能够反射遭受到的攻击，渗透模式可以显示出墙对面敌人的影子。

试玩版内容抢先透露 杀入外星飞船内调查

在本作的试玩版中，开头的剧情是两架军用直升机追逐一艘虫状外星飞船，直升机向飞船发射导弹，使其坠毁并在地面的一座摩天大楼上砸出了一个巨大的洞。任务目标就是在外星飞船坠毁区收集外星人DNA样本。试玩版中玩家将在曼哈顿金融区展开战斗，接近飞船坠毁点就会有成群的敌人涌出，此时可以在掩护模式下逐渐靠近目标地点，用力量模式消灭军车上的射击手，摧毁他们的枪支，清除剩余的敌人等。

据悉，Prophet应该是《孤岛危机2》的主人公。除了外星人还会有第三方敌人对玩家进行攻击，不过这次不再是朝鲜人了。Crytek依然在尝试使用不同的HUD来进一步高亮不同点，本作将以其独特的故事背景和情节成为一个独创的系列作品。



↑开发者表示："每个灾难到来时，都有一些疯狂的人们不顾危险地留下来。"他们有可能会是你的敌人。

让人瞠目结舌的画面表现……

PS3 / X360	本刊译名：孤岛危机2		2010年第四季度
动作冒险	EA	价格未定	美版
DVD/蓝光	1人	720p	审查预定



从FC时期一路走来的老玩家一定不会忘记《热血足球》这款游戏吧。夸张搞笑的动作、丰富多彩的必杀技以及简单便捷的操作，让人对这款作品留下了深刻的印象。今年初夏这款经典作品就会再次复活。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超热血足球联盟			2010年5月27日
	动作	Million	4179日元	日版
	卡带	1~4人	记忆卡容量未定	全年龄

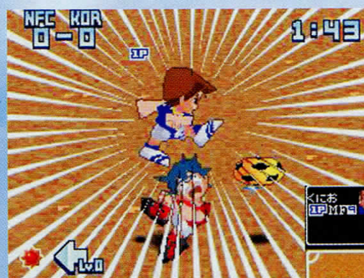
《国夫君的超热血！足球联盟PLUS 超级世界杯篇》自从1986年诞生以来，凭借着多彩的特色系统获得了玩家一直的好评。在热血的国夫君这个系列中，本作是唯一一款以足球作为主题的游戏。即将在NDS上发售的本作就是以原版为基础进行复刻移植的作品。在本作中，玩家将要扮演热血的不良少年国夫君，带领着日本代表队"热血的FC"去参加世界杯联赛。游戏中除了经典的韩国、喀麦隆共和国、南非共和国等13个国家的足球队之外，还会有强力的隐藏队伍登场。玩家只有不断战胜强敌，打败各个参赛队之后，才能登上世界冠军的宝座。□文/零羽

少数精锐之间的对决！





↑本作中，参赛双方只有5名球员上场对抗。虽然比起正规的足球来说人数是少了一半，但激烈程度却丝毫不减。



↑连球带人一起踢飞！这就是本作中超热血的必杀射门攻击了。

在本作中的登场角色共有90人以上，主人公所在的"热血的FC"队中的全部角色都有自己独特的必杀射门技。熟练掌握主力参战角色的射门必杀技后就能很轻松的战胜对手了。不过，玩家也需要小心防范对手使出的同样特技。



←本作与正规足球游戏不同，什么铲人、越位之类的规则可以完全无视。

热血的必杀射门，连球带人一起踢飞！





↑在下雨天的赛场地形会发生变化，要是跑到水坑中，移动速度会大幅下降。只有灵活的利用地形特点，才能攻无不克战无不胜。



←对于习惯了胜利十一人等正规足球游戏的玩家，玩本作时可能会感到不适应。

无视比赛的规则，不择手段获取胜利！



THE WITCHER 2

PS3 X360	本刊译名：巫师2 王之刺客			发售日未定
	动作冒险	CD Projekt	价格未定	美版
	DVD/蓝光	1人	720p	年龄审查中

近日，开发商CD Projekt正式宣布了《巫师2：国王的刺客》的制作情况，游戏预计于2011年第一季度在XBOX360、PS3和PC三个平台发售。新作将不再沿用Aurora引擎，但是开发小组中有大多数人来自于前作制作团队，风格应不会有大的变化。这次号称将应用崭新技术将游戏画面提升到无以复加的地步，还重新设计了战斗系统以提供更流畅的游戏体验及更富的战术选择。

《巫师2》的故事背景设定在前作之后，主角Geralt（杰洛特）接受了Temeria国王的委托，要调查国王女儿身上所遭受的神秘诅咒。本作中，Geralt将拿起剑来迎战两个新的主要对手，一个是名为lorveth的可恶小精灵，另一个则是神秘的国王刺客，也就是呼应本作的副标题，这个神秘刺客的血腥工作似乎看不到结束的迹象。Geralt虽然没有什么所谓的忠诚，但他最终还是被迫卷入了这场暗杀阴谋中。□文/北斗

制作人员自信满满

开发人员表示："我们运用了我们所拥有的一切知识来将这个续作打造成最好的ARPG之一，相信《巫师2》将会得到新老玩家的喜爱。"

↑除了继承前作的昼夜循环外，这次在天气效果上也有大幅改进。

天气效果将改善 有自我意识的同伴



↑玩家会拥有共同作战的伙伴，但他们不在玩家直接控制下，而且有着自己的见解。

←战斗方面和1代区别不大，不过加入了QTE系统，更加有电影般的临场感。

精灵与人类的对抗！

←游戏发生在幻想的世界中，有着尖耳朵的精灵仇恨着人类，并且积极进行对抗。



→本作将拥有大量引人入胜且充满挑战性的支线情节。

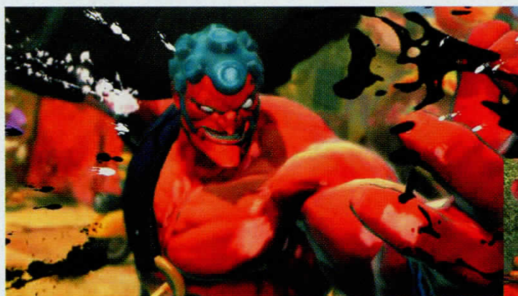
大量的分支剧情 丰富的可探索内容



→这次仍将采用限时对话系统，提供玩家多个不同的选择，若玩家没有在时限内选择的话，就会出现特定答案。

美式地牢探险 黑暗的幻想世界

街头霸王们的战斗再次打响！



哈坎使用在身体上涂满橄榄油来进行战斗的独特格斗技、别说对手有时就连观看者都会看得眼花缭乱。同时他也是一名非常重视家庭的父亲，对妻子和女儿们都很温柔。为了自己的兴趣跟实际获利，在世界各地展开油品巡之旅的旅程。

强化自身能力的橄榄油淋浴……



↑"橄榄油淋浴"，将自己全身浇满橄榄油之后，哈坎的部分必杀技攻击力得到强化，自身防御力也会有所提升。





→"橄榄油滑行"，同样是先给自己身上浇油，然后从地上高速冲刺滑行的攻击。

猛撞向对手！



↑滑行距离随着弱/中/强来变化，在攻击命中前追加按键可以在命中后再使出追击，例如上图中自己跃起后再往下扑。

鼓励预约将推出道场版赠送大量特色物品！

为了鼓励玩家在游戏正式发售前预定《超级街头霸王4》，CAPCOM近日推出了名为"道场版"（Dojo Edition）的新版本。除了游戏外，还赠送大量新角色主题的周边外设，而价格非常吸引人，只要79.99美元。具体来说，就是除了游戏光盘之外，还包括杜德利主题T恤、女忍主题铝制水杯、茱莉主题U盘、一个超级街霸主题提包和头带一条。内容方面还算丰富，不过要是T恤能换成一身道服的话估计会更有特色。



→"橄榄油俯冲"，飞身跃起抱住对手，将其撞到墙上。



←"橄榄油火箭"，将对手抱起并将其"挤"飞。



PS3 / X360	本刊译名：超级街头霸王		2010年4月27日	
	格斗游戏	CAPCOM	39.99美元	美版
	DVD/蓝光	1–2人	720p	13岁以上

作为格斗游戏的开山鼻祖同时也是如今硕果仅存的少数几个优秀系列，去年2月份CAPCOM曾经在家用机上推出了《街头霸王4》，如今时隔一年多，又将发售大幅强化后的《超级街头霸王4》。

对于已经购买了街霸4正版的玩家来说，是否再花近40美元去买一张强化版实在是件让人犹豫再三的事情。对此，CAPCOM内部人员解释说："我们实在是无法将《超级街头霸王4》以DLC的形式发售，因为它现在已经拥有了独立的ID，相当于是个独立的作品了。"也就是说两作是两部作品，《超级街霸4》与原作没有附加关系。但是他接着表示，CAPCOM一定会提供非常特别的内容给玩家，总之，绝对不会让大家白花钱，新作将带来"特殊"感受。 □文/北斗

油之赤鬼 土耳其国技！



土耳其油脂摔跤选手

哈坎

身为世界屈指可数的食用油制造商的社长，哈坎是土耳其国技橄榄油摔角赛格斗技巧"油脂摔跤"的高手。凭借自己巨大身躯所施展的各种豪爽技巧而有"赤鬼"之称。

威力强大的超必杀

→↓哈坎的两大超必杀技都是以投技为主，配合橄榄油滑腻的特性以及自身摔跤技巧重创对手。



豪快而又诡异的投技 让对手们眼花缭乱

SDガンダム ガシャポンウォーズ GASHAPONWARS

NINTENDO Wii	本刊译名：SD高达 扭蛋战争		2010年6月24日	
Wii	战略模拟	NBGI	3980日元	日版
	DVD	1-2人	480p	全年龄

SD高达系列向来以简单的战略要素加上手动操作的战斗部分而备受高达粉丝们的喜爱。《SD高达 扭蛋战争》是2005年12月在NGC推出的同名作品《SD高达 扭蛋战争》的Wii移植版，以玩家熟悉的Q版SD高达为题材。游戏中玩家可以选择自己喜欢的MS组成原创部队，在地图上进行阵地争夺战。

本作不但收录了自高达0079起至最新的高达SEED中的诸多著名正统系高达机体，还厚道地加入了包括在初代SD高达中登场的骑士高达、武者高达等SD系高达，就连《Z高达 剧场版》中的新机体也有收入。参战作品的阵容可谓十分强大。 □文/北斗

将机体全都收入囊中！





↑包括可变形的机种在内，本作共有150种不同类型的MS。

→"随意迷宫"收录40种战斗场景，每次都会随机产生新地图。

战略与战斗两大要素

游戏采用结合动作与战略模拟的双重玩法，玩家首先通过地图来调度部队，当与敌方部队发生冲突时，就会进入即时手动操作的战斗模式。





扭蛋战争同样火爆 梦幻对决的实现

←这次的游戏模式包括单人游戏模式、生存模式、100题战斗模式、随意迷宫模式以及2人和4人动作对战。

高达迷的至爱 经典复刻 新鲜感不断

→虽然双方都是Q版的可爱扭蛋，不过战斗场面还是非常火爆的。

↓玩家可以培养开发出更强力的机体投入战斗。





↑Hi扎古与钢加农对抗拂晓高达，怎么看都像是两个时代的机体……

长年的夙愿终于实现，寺田贵信与阪田雅彦特别专访！

为了对OG系列的剧情进行补完，早年的经典作品《魔装机神》也要在DS上复活了。本作的画面得到了大幅进化，但遗憾的是仍然没有加入战斗语音。

——首先，您认为《魔装机神》在机战系列中占有怎样的位置呢？

寺田贵信（以下简称为寺田） 目前，由正树以及赛巴斯塔参战活跃的《机战OG》系列的故事还在展开中，在OG系列中他们的故事也还没有结束。而他们的出处、身世等问题一直是FANS关注的焦点，这些答案都将会在《魔装机神》中揭晓。

——本作与机战OG系列有着密不可分的关系，在这个时候宣布发售移植版的《魔装机神》的理由是……？

寺田 为了对今后故事上的开展做一个铺垫，《魔装机神》复刻版的制作计划在很早以前就有考虑过了。不过，由于版权的问题，一直拖延到了现在。我觉得，今年就是发售这款作品的最好时机，为了不错失良机，我现在还真有点焦急呐（笑）。

——有一部分玩家表示"魔装机神不是已经不会再出了吗？"



寺田 据我们的调查，希望复刻《魔装机神》的FANS有很多。对于这个长年以来的课题，能够在今年正式的完成，是让我感到很欣慰的。

——阪田先生也是很久没有参与过机战系列的制作了吧，您现在的心情如何呢？

阪田雅彦（以下简称为阪田） 太兴奋了。《魔装机神》是我在14年前参与制作的，真的是太怀念了。

——对于年轻的FANS来说，会有大部分人都不知道《魔装机神》吧？

阪田 从近几年来才开始接触机战系列的玩家，以及当年没有玩过《魔装机神》的玩家是有很多人的。历经14年的漫长岁月之后，《魔装机神》的系统仍然可以通用到现在，这一点让我感到很自豪。而能看到玩家的感动，则是令我更加高兴的。

——顺便，请问你为什么会选择NDS平台来发售呢？

寺田 DS上已经发售过数作了，而且在2月份的时候刚刚才发售了《无限边境》系列的第二作，那么接下来，拥有DS主机的机战饭们也可以继续享受新作的乐趣了。

——机战OG系列在FANS中的口碑一直不错，那么在这个时候发售《魔装机神》，他们一定会觉得很高兴了。

寺田 这次的复刻版《魔装机神》，在副标题上打上了"机战OG传说"的字样。不过，《魔装机神》是一部独立的作品，对于正树等角色不了解的玩家，以及从来没有玩过机战系列的玩家，都可以感受到本作的魅力。

——《魔装机神》是分为上下两部分的，在其中间的部分还加入了机战EX的剧本，那么这个部分会怎么补完呢？

寺田 对于这个部分，我们打算用其它的形式来补完，关于具体的细节问题，请期待日后的相关声明吧。

——与SFC版相比，本作会加入全新的剧情事件吗？

寺田 阪田会追加部分SFC版中所没有的剧情事件。另外，为了与《机战OG》系列的剧情一致，所以会对本作中的部分剧情进行改修，比如说，组织名称就会有改变。

——那世界观设定以及登场角色方面，不会有很大的变更吧？

阪田 基本上说，还是尊重原版进行制作的，请老FANS放心，本作一定会忠实原著的。

——本作在剧情分支方面是非常多的，不知存储档的个数是多少？

寺田 说起本作的剧情分支，到目前为止是机战系列中最高级别的（笑）。大量的分支也是本作的一大魅力。在SFC版中储存档3个，而本作中将增加到90个左右！

——最后，请二位再对FANS们讲几句吧。

阪田 老FANS请期待全新进化的本作，新FANS们也请期待有别于机战OG系列的《魔装机神》吧。

寺田 长年以来的大课题，《魔装机神》终于要和大家见面了，请大家一定要期待本作！ □文/零羽

NINTENDO DS	本刊译名：机战OG传说 魔装机神		2010年5月27日	
NDS	战略模拟	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
850 北京鼎好	1600 北京报价	1160 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1599 上海报价	1150 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
880 广州报价	1620 广州报价	1500 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	320 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	280 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

● 游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年4月15日。本版广告联系电话：010–64472729转401

● 商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

● 消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1100元 ★PSP3000：1280元 ★NDSL：800元
★NDSI：1220元 ★PS2 9万系：780元 ★120GB薄版PS3：2180元
★XB360（双65纳米)：1720元 ★PSP GO：1590元 ★Wii：1420元
★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025–83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）
★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010–64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！
★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元
★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1500元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1450元
★PSP2000经济套装(V3主板）：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1550元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1630元（+50换8G棒）
★PSP1000套机：主机+电源+电池+说明书+耳机线控+包+挂绳+膜+数据线+4G棒+游戏：950元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1700元
★精英版XBOX360(双65纳米):主机+电源+色差线+手柄+120G硬盘+一张正版游戏:2500元
★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：870元
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1030元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1400元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1200元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）
★NDSiLL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+游戏+说明书+包：1400元
本店代刻各类光盘，包括PSP、NDS游戏，PSP可播放电影动画等，欢迎电询。
本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费
★电话 010–63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C
★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041



三大硬件厂商在GDC上截然不同的表现 新奇设备层出不穷
展会现场道展『GDC2010』の现场第一手报道！



↑任天堂这次主要是以即将发售的欧版DSi LL为宣传对象。



←展会现场设置的巨大球体虚拟游戏设备，效果很不错，可惜价格方面实在是太过高昂。

游戏技术的最前沿 创意玩具让你眼花缭乱

如果说E3是呈现给全球玩家最大规模的游戏盛宴的话，那么GDC（游戏开发者大会）就是最大规模的游戏开发者之间的交流盛会了。尽管侧重点各有不同，不过近年来GDC也越来越注重对外界的宣传，毕竟如今不光只是业内人士，每年这个时候媒体和玩家也都会将眼光聚焦在GDC上。

3月9日开展的GDC10已经于13日正式闭幕，展会的地点一如既往的选择在了美国旧金山市的Moscone Convention Center（莫斯康尼会议中心），除了少数几届之外，基本上每年的GDC都会如期在这里举行。上期本刊已经抢先为大家报道了本届GDC最为重磅的消息：索尼PS Move的公布，这期杂志会对整个GDC进行全方位的介绍，本页将是展会现场的许多有趣见闻。　□文/北斗、翅膀、零羽

TOPIC01 任天堂，“玩更大的！”

此次展会之前，曾有传闻说任天堂将在GDC上公布DS后续机种的消息，然而事实让我们失望了：任天堂只是例行的对主机销量宣扬了一番，并未提及DS后续机种的任何情报。看来，我们得等到几个月后的E3了。

任天堂展区现场以NDSi XL主机和《怪物猎人3》为主要展示内容，美版《怪物猎人3》预定将于4月20日发售，NDSi XL则是于稍早一点的3月28日正式在欧美地区推出。可能是为了配合游戏发售的缘故，试玩的游戏基本是以《怪物猎人3》为主了，不过小编个人认为怪物猎人虽然在东方大受欢迎，但在美国就未必能如此吃得开了。

相较于Wii的低调，任天堂在NDSi XL方面的宣传则是下了较大的工夫。展台上公然打出了“Play Bigger!”（玩更大的）的宣传口号，并且免费赠送了大量《瓦里奥制造》的美版游戏。去年GDC上也曾免费赠送过《节奏天国：黄金版》，看来确实是想玩得更大……

CHECK! MindSet，意念控制器？

用意念来进行控制？这个听上去很科幻的想法如今已经正在逐渐成为现实。由美国NeuroSky公司推出的首款意念耳机产品“MindSet”在去年GDC上就已经展露头角，这次GDC上则向更加实用的方向上取得了成功。

意念控制的原理，主要是利用NeuroSky的MindSet意念耳机，通过采集使用者的脑电波信息，从中提取出反映使用者专注度和放松度水平的数据，再通过无线方式将这些信息发送到计算机或玩具设备上。这次GDC上推出的改进型MindSet，除了更加轻量化，功能进一步增强之外，更为关键的是价格从200美元大幅下调至150美元。



CHECK! 无限虚拟！无限体感！

GDC历来就是各种奇思妙想的展示舞台，例如Virtusphere公司就设置了一台高达3米的巨型球体体感设备，玩家在里面玩FPS游戏时，可以通过双腿的走动实现游戏中的同步行为，球体会通过稳定的回转来实现这一动作。在这样一个配备有环绕画面显示的封闭空间里玩游戏，确实给人以很大的代入感！这款设备同时支持“虚幻3”和“雷神4”的3D引擎，只是价格高达45000美元，一般玩家只能望梅止渴了，据说，他们的目标用户是作为军方的训练设施。

另外，苹果的AR.Drone则是通过iPhone来遥控一个精致的直升机模型，这个飞行器非常精密，拥有4个螺旋桨和2个摄像头，摄像头捕捉到的画面会实施传送到控制者眼前。同样，这玩意儿的价格也是相当的不菲！

TOPIC02 微软：沉默是金

相较于索尼对于PS Move以及3D立体电视的高调宣传，以及任天堂想在DSi XL上“玩更大的”雄心，此次GDC微软在宣传方面明显低调于前两位。不过，不在嘴皮子上下功夫并不代表微软的无所作为，相反，财大气粗的大门党直接包下了展馆的南大厅，并设置了大量的XBOX360游戏试玩台。显然，微软的打算就是直接用游戏说话，而且360也确实有这个资格；三大主机中，360上的传统类型游戏大作的数量确实是最多的。只不过，与E3不同，这些试玩台的“玩家”主要是业内的游戏开发者们，通过试玩能够更直观的感受到其他作品中的优点与可借鉴之处，对于那些终日埋头于开发的开发者来说，未尝不是一个获取灵感和体验的好机会。至于微软的体感设备NATAL？E3上见！

TOPIC03 索尼展台：体感+3D

PS3专用体感控制器“PS Move”毫无疑问是本届GDC最大的看点，虽然从性能、外观以及操作方式上来看很像是Wii的强化版，不过是否真的仅止于此就需要你去亲身体验一把了。此次展会索尼的展区自然少不了放置数台PS Move的试玩机器，前往排队试玩的人也是络绎不绝。

从现场试玩的实际感受来看，PS Move在玩射击游戏时的瞄准精度和流畅性表现与Wii也就在伯仲之间，甚至在延迟方面还要略逊色于后者。不过，索尼方面表示是因为展会试玩用的是仍在测试中的ALPHA版控制器的缘故，相信成品一定能达到更高的水准。

此次发布会上，除了PS Move之外索尼还公布了3D液晶电视的发售计划，展区里作为试玩配套的电视中就有一台这样的3D立体电视，效果确实不错。

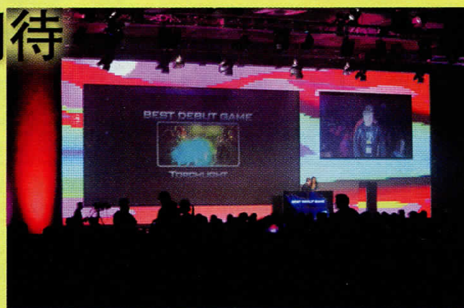


GDC十大年度最佳奖项颁奖

——众传闻花絮昭示未解的悬念与期待

GDC 2010开展的第三天，也就是当地时间3月11日，在本日的会议结束后，举行了每年惯例的“Game Developers Choice Awards”，这是由GDA国际开发者协会成员的开发者们进行投票的大表选举，对去年发售的游戏进行表彰，由来自GDA成员的3000名游戏开发人员进行投票，可以说是游戏业界内最权威的选票结果。

宽广的会场内设置了VIP专用席和普通客用席位，共有数千人到场只为目睹这一评选结果的出炉，华丽的现场与热烈的气氛把评选场面烘托至极点。今年的评选游戏候选名单，早在前几日就已敲定，其中不仅有实体销售的游戏，还包含网络下载游戏、个人独立制作的游戏等等，可以说，今年的GOTY评选，已经不再是高机能、高画质一统天下的局势了。一些富有创意，具有独创特色的作品榜上有名。



←GDC年度大奖的颁奖每年都是业内最引人瞩目的盛会，这代表着业界最顶尖的开发技术，与最高口碑的优秀作品归属。

TOPIC01 GDC十大单项奖获奖名单一览

今年的评选的最大赢家，毫无争议的被《神秘海域2》夺得，其包揽了年度最佳游戏在内的五个奖项，占据了获奖榜单的半壁江山，面对如此强势的劲头，其他游戏只有望而兴叹的份。视觉、音效、剧本、技术，几乎全部的游戏要素都被《神秘海域2》囊括在内，从这方面来说该作达到了一个难以企及的“完美”境界。



奖项名称	获奖游戏	开发厂商
年度最佳游戏	神秘海域2	NAUGHTY DOG
创新奖	神秘海域2	NAUGHTY DOG
最佳视觉艺术	神秘海域2	NAUGHTY DOG
最佳下载游戏	花	THATGAME COMPANY
最佳技术	神秘海域2	NAUGHTY DOG
最佳掌上游戏	SCRIBBLENAUTS	5TH CELL
最佳新社会/网络游戏	FarmVille	Zynga
最佳剧本	神秘海域2	NAUGHTY DOG
最佳游戏设计	蝙蝠侠 阿甘精神病院	ROCKSTEADY STUDIO
最佳音效	神秘海域2	NAUGHTY DOG
最佳原创游戏	火炬	ACE TEAM

TOPIC02 任天堂次世代掌机预计E3公开

关于任天堂下世代掌机的传闻至今已经不知传了多少个版本，除了一次又一次的改良版外，真正的新机一直没有确切的消息。而本次GDC上透出的消息，加上其后的一系列情报，NDS后继机看来真的要来了。



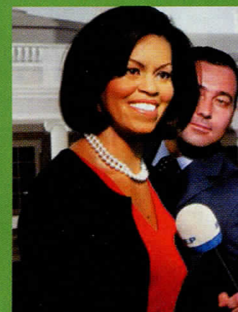
这是一家游戏开发商在GDC上透露出的消息，称他们已经在为任天堂开发下世代掌机的全新游戏，而这款新世代掌机就是NDS2。该机的性能将远远超过现今的NDS系列，无论图象处理能力还是CPU运算等方面都达到了业界最高的技术水准。NDS2仍然采用两个屏幕的设计，且屏幕尺寸会更大、更宽，屏幕分辨率也会提升至与之相匹配的高水准，并非单纯增大屏幕而已，与NDS不同的是，两个屏幕是一大一小，据称游戏的开发人员将可选择其中一个比较大的当作触摸屏操作。两个屏幕依然是分离式设计，不过不会像NDS那样中间距离那么明显，两个屏幕相距非常接近，这会使得跨越两个屏幕的图象显得自然许多。机器的系统设置中还会添加不少实用的新功能，有一个加速的功能包含在其中，具体的功效还不明，有可能是另游戏加速运行的功能。

另外，在这之后任天堂官方网站和日经产业新闻还相继透露出对应3D的新型掌机“3DS”的消息，根据消息来源其真实性非常之高，只不过目前任天堂还没有做出正式的官方发布，只是在官网上提到了这条消息，说是今年E3公布详情，毫无疑问，这个胃口被吊得更高了，而且3DS的消息一露出，任天堂的股价立刻大幅飙升，就连裙带关系的公司都跟着受益。今年的E3，一定会异常精彩。

TOPIC03 总统夫人亲临现场倡导健康游戏

本届GDC除了来自全世界的游戏业内人士之外，还有着一位大人物作为特邀佳宾与会，那就是现任美国总统奥巴马的夫人——米歇尔·奥巴马，她来的目的不是为了什么游戏开发理念，而是借助游戏这个载体，解决美国人民日益严峻的肥胖问题。

米歇尔曾于前段时间发起了一项名为“Let's Move!”的健康生活计划，其中很重要的一环就是募集那些“能够帮助青少年减少肥胖的游戏”。米歇尔在GDC上发表了她的讲话，表示肥胖已经成为当今美国社会一个十分严峻的问题，美国青少年的肥胖比重在近30年来增加了3倍之多，到今天为止3个青少年当中甚至就有1人呈现过度肥胖，这个数字令人担忧，这对孩子们的未来影响非常大。因此整个社会有责任也有能力改变孩子们追求更健康的生活，并且有义务帮助他们进行更有益的活动，对人生流向树立起信心。但是要实现这项计划单靠政府的力量是远远不够的，而游戏对青少年有着巨大的号召力和影响力，因此他们想到了用游戏来推广这项活动的方法，希望游戏界的各位精英们能更多的关注这项活动，创造出更多对青少年身心健康有益的游戏来，这也是她（米歇尔）参加这次GDC的目的。同时，米歇尔还称，希望更多人能参与到这项有意义的活动中来，不管是何种形式，管是什么机种都是欢迎的，米歇尔还表达了对PS3新型体感控制器的兴趣，称这就是个很好的机会，开发者们应该积极关注。



←奥巴马的夫人驾临GDC，以关注民生的名义对游戏业界抱以关切，证明了当今美国政府对游戏业界的支持。

TOPIC04 EA发布体感周边心跳测试仪

EA公司在GDC的展会活动中，发表了他们对应Wii的体感软件周边最新产品“EA SPORTS Active 2.0”，这次的新品不单单是手脚动作体感，就连玩家的心跳都可以准确的测定出来，比手拿的遥控器精确得多，体感游戏的革命又要来到了吗？

这款新周边采用了最新技术，舍弃以往有线式的操作装置，改为了完全无线式的操控方式。这款像手环一样的装置附带一条Wii遥控棒的挂绳。在游戏中，玩家只需要运动手脚，仪器就会自动对玩家的心跳及脉搏进行检测，从而生成与游戏有关的数据并发送到游戏中，生成所搭配的图象。这种技术超越了以往依靠传感压力器侦测信号的体感方式，通过玩家的运动，设备会直接检测玩家的“生命信息”，从而实现更精确更高效的传感，就像军事上的心跳检测雷达一样，运用这项技术的新型周边，将会大大改善体感游戏的反映速度。



EA宣称这款新设备将于2010年秋季发售，除了对应Wii的版本外，还会有对应PS3和iPhone/iPod的版本。同时，EA还表示目前正在开发对应X360的Natal游戏，预计年底微软的体感上市后，EA同样也会有对应的设备与软件推出。作为第三方体感的先驱，EA已经远远走在了其他厂商的前面，EA，你行的。

PlayStation Moveの设计思想

——原点是EyeToy，PlayStation Eye 跨入新时代的体感捕捉

在刚刚结束的GDC索尼发布会上，于去年E3期间首次公开的PS3体感控制器“Motion Controller”，终于正式定名为“PlayStation Move”（以下简称PS Move），并正式宣布将于2010年秋天在全世界发售。

价格方面，PS Move控制器加上扫描动作捕捉用的摄像头“PlayStation Eye”，还有对应PS Move的一款体验软件，三件同捆合计不超过100美元（约682人民币），PS Move单体价格和与之相配的软件售价目前还不明了，不过摄像头单体价格约376人民币，加在一起不到700元的话，算起来价格并不贵，也算是对比竞争对手来说比较合理的价位。在发布会上公布的一系列对应软件，虽然都是针对发布会而特制的宣传版本，不一定为实际游戏，但日美欧各地已经有相当多的厂商声明加盟或即将加盟PS Move软件的开发，其未来的软件前景目前一路看好。

以往的游戏展会、游戏发布会之类的，索尼通常都会相继发布几个预期中的项目，硬件、软件、周边、外设、网络等等展开同台竞技。而这次则不同，整个GDC发布会上索尼只公开岸标了PS Move一个产品，对其的宣传力度也非常集中到位，对3D、软硬件成绩等只是一言带过，足以得见索尼对这个PS3体感控制器的重视程度。

与PS Move发布相随的，索尼也同时举行了与之相联的相关技术洽谈会。对比去年还在以“PlayStation3 Motion Controller”命名的时候，这次相对更加狭窄的会场却显得有人气得多，很明显这要归功于这次公布的信息更加明确和清晰的缘故。

索尼在这次GDC大举发布体感控制器再次印证了索尼对于硬件更新的重视，没有任何一家厂商能像索尼这样频繁的推出新硬件、新技术，索尼的开发理念从何而来呢？让我们往下看。



一支体感控制器操控万千动作

→简单的试玩即可从中体会出新型体感设备所要传达的新游戏感觉。



↑这款设备吸引了众多与会人员上前一试身手。感受新型体感。



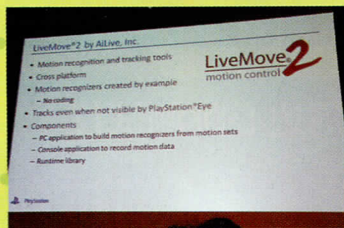
新时代的运动体验 让我们感受新奇乐趣

→索尼在本次发布会想得十分周到，准备了很多试玩的机台。

TOPIC01 PS Move和PS Eye的新时代

会议的后半段，针对对应的中介，以及PS Eye的潜力等话题进行了阐述，并做了一些实机试玩的演示。

这次介绍的PS Move用中介，是AiLive的“LiveMove2”。去年E3期间SCEA的新闻发布会上曾以“Motion



Controller”命名，这次正式发表针对PS3的支持。

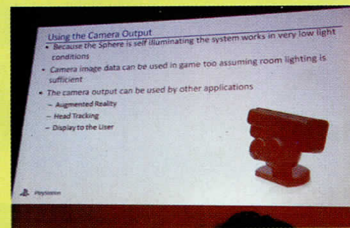
所谓“LiveMove2”，照开发者的话来说，与Wii Motion Plus完全对应的开发机目前已经取得了相当多的经验，随着对PS Move的对应，以往针对Wii的动作捕捉相关开发经验都可以得以继承。第三方的开发工作会变得容易，这是个优点。向多平台的发展也会轻松很多。对SCE来说，等于是把一个独有工具牢牢把握在手中，降低参入的门槛，成功换来了众多开发商为其提供软件的结果。索尼一向都是注重第三方的典范，保持设备高性能的同时，更会兼顾技术的开放性，这也是索尼的优点之一。

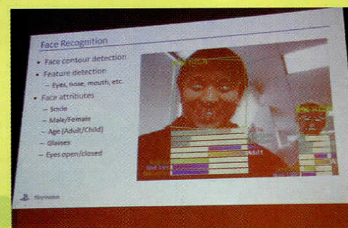
印象比较深的，是PS Eye的合用方案，PS Move必须要和PS Eye相互配合才能发挥作用，就像Wii追求的实际效果一样，PS Move是发挥出PS Eye性能的一把钥匙，插进去这只眼睛才能运转，反过来也一样，充分利用PS Eye的性能，将把PS Move的功能发挥至最高的水平，并表现得完美无缺。

保持PS Move性能的运用，将会把PS Eye本来的机能AR（Augmented Reality，扩张现实），即运用镜头捕捉把玩家本人的图象反映到屏幕中给展现出来。AR原本是当初为EyeToy准备的一种游戏方式，而PS Eye将这种概念用当今的技术加以实现，从而导入进游戏当中，可以说是以前设定的一种实现，或者说是一种延伸。

镜头捕捉技术，是把以微笑快门技术为代表的，索尼直传的识别技术运用到PS3上的成果。与脸相关的不仅是表情，就连性别、年龄、眼睛的睁开闭合，乃至眼镜的有无都能侦测到。另外运用监测机能，还能识别一个个物体，反映出头与肢体的运动等等。

比方说玩聚会游戏的时候，通过对





一个个物体的识别，可以用头的姿势及脸部的表情来回答问题，实现不用动手指即可玩游戏的效果。这种机能本身刚刚被PS Eye实现，不过具有同样监测机能的微软Project Natal，不知会不会因此而针对索尼进行侵权的诉讼。或者，先推出市场的PS Move会不会反过来控告微软的Project Natal侵权呢？

最后，索尼的Kirk Bender再次陈述了PS Move的表现力、精确度、即时性的优秀，并强调了充分运用PS Eye带来的好处 。此外陈述了PS3引以为傲的CELL核心在低内存、高性能带来的新娱乐体验方面做出的杰出贡献。

一个摄像头引发革命

→这种风格的游戏在Wii上看过很多，拿到PS3上来实际效果会怎么样呢？





←PS Move具有很多Wii遥控器所不具备的功能，操作感虽然相似，但键位不同游戏感觉就会有变，况且很多独有的功能会打造出以往都未曾实现过的一些创意。

多年前的优秀创意 如今再度回归 实现当初的梦想



→摄像头的作用就是把屏幕前的玩家动作完整反映到画面当中，除了体感以外，还会准确扫描玩家图像，用图像再生技术还原到画面中，实现人机同步互动的体验效果。

TOPIC02 小球精密检测的PS Move

展会现场展示了PS Move的基本形态。PS Move控制器内藏惯性探测器，根据其的运用，摄像头会实时对其进行检测，并把检测到的数据反映到游戏中，从而实现游戏图像与玩家动作相匹配的效果。基本上是通过XYZ轴的检测实现各种各样的游戏效果。控制器内的探测器的具体参数索尼并没有公开发表，但可以确定的是，和任天堂的“Wii Motion Plus”以及微软的“Project Natal”相比，PS Move将会实

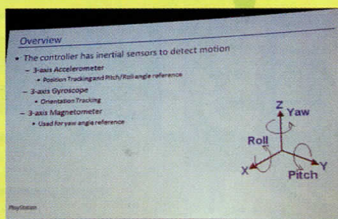


现更高的检测精度，可以说是实现了次世代体感控制器的技术水准。

PS Move的惯性探测器使用起来存在一定限制，其一是控制器端头需要连接光球状的信号接收器才可正常使用，而在这个光球和摄像头之间如果被使用者或障碍物档住的话，信号便无法检测到。还有一点就是，摄像头是根据光球发出的光来做信号检测的，如果周围的环境是光线比较嘈杂的场所，如歌舞厅、酒吧等地方，四周五颜六色的光很可能会让摄像头发生误检测的情况。遇到这种场合，就需要让周围的光线变成比较单一的颜色，再把光球的颜色改成与之不同的颜色即可解决问题，也就是说光球的颜色是可以自行调节的，而摄箱头识别信号的颜色也能自己设定。种类不同的光球可以调节的颜色也不同，根据使用的环境来挑选最合适的光球种类是比较重要的。

处理检测信息的，是PS3引以为傲的CELL中央处理器的SPU（信令处理单元），和其他平台相比较，PS3具有明显的优点，微软的Project Natal，以目前公布的情报来看，其实际操作时是否能避免延迟现象还不能确定，而PS3由于搭载了性能强大的CELL，以其高性能的数据处理性能，进行现阶段的体感数据传输运算完全不会发生延迟的现象。而且不仅可以处理一只控制器的信号，现在的最大上限是可以同时处理四只控制器的体感数据。

一台PS3可以同时连接四只控制器，不过要注意的是，PS Move的主控制器算一个，辅助控制器，也就是左手的“鸡腿”也算一个。Wii的棒子和鸡腿合起来算一组，但PS Move却分别算两组这点与Wii有很大不同。另外，主控制器+辅助控制器是PS Move的标准组合，但也有很多只使用一只控制器就能搞定的游戏，这时就连接一只控制器即可，因为不像Wii那样是连线的，PS Move的



两只控制器是单算的。在玩只使用一只主控制器的场合，可以支持最大四人同时游戏，而需要同时用到主+辅助两只控制器来玩的游戏时，因为一个人就使用了主+辅助两只控制器，所以2+2=4，最多只能支持两名玩家同时游戏。

索尼在现场演示了一段使用PS Move的体育游戏试玩，以高尔夫球为例，玩家手握遥控棒像打高尔夫一样挥动球棒，摄像头就会捕捉到玩家挥棒的动作，根据动作的幅度和角度，会在游戏中体现出不同的击打效果，球的飞行轨迹，落点位置等，原则上来说都会取决于挥棒的过程，一丁点差别就会让球差之甚远。由此可见该套设备的精确程度达到了怎样一个高度。

不同于Wii的理念

↓一组遥控器可以组合起来同时使用，这时它们算作一组控制器，而分开单独使用时，它们又算作两组控制器，非常神奇的设计。



←这组遥控器的运用理念被清晰的显示在屏幕之上。

可组可分的新遥控器





→当两个人玩时，可以把两只控制器拆开当作两只来用，双人同乐很方便。

分开可当两只 合起来即为一组

TOPIC03 PS Move是EyeToy延长线

下面来谈下PS Move的诞生始末。为什么在技术展会上谈这个呢？毫无疑问，这是为了将去年E3期间就已经流传的“Wii体感的仿制品”这个不光彩的称号给洗刷掉，而特意准备的。

虽然现在大众的观念普遍认为，PS Move是以任天堂的Wii控制器和微软的Natal为对手设计的体感控制器，但实际上，PS Move的起源并非是专门针对另两家的。而是当初欧洲SCEE推出，曾经风靡一时的“EyeToy”。EyeToy是2003年SCEE推出的一款PS2用的摄像头装置，其设计理念可以说是现阶段体感游戏的先驱。由于受当时的技术所限，这款设备的检测功能还很不完善，实际使用有很大限制，但就是这样一款产品，在欧美的玩家当中也掀起了极高的热情，累计销量甚至超过了1000万套。

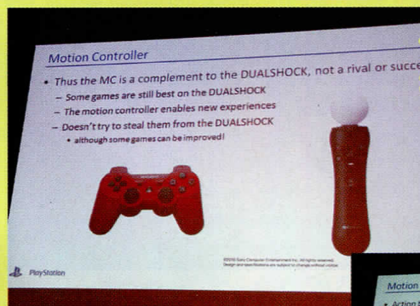
这之后，SCEE的核心开发团队SCE London，相继着手企划了Eye of Judgement、Eye Pet、Eye Create、SingStar、BUZZ等一系列体感型开发计划，其作为次世代的后继产品就是“PlayStation Eye”，而与之搭配的控制器，就是这次的PS Move了。这项研究的成果，同时追求“表现力”、“精确度”、“即时性”三个方面，为了令三者的协调性达到最高，PS Move以“最为直观的体感控制器”为达到目标努力设计着每一个细节。

首先是表现力方面，加入了体感探测器后，主和副两只控制器上配备了很多按键在上面，可以实现与现阶段DS3手柄相比也不逊色的操作。主控制器端头连接着感应器光球，拇指部分配置了几个最常用的功能键、下方设有与系统相关的PS键。在食指和中指部分则是设在控制器后方的扳机键。另外，主控制器不仅可以担当DS3手柄的功能，还具备与DS3手柄所不同的振动效果。

左手的辅助控制器上，则设有摇杆、方向键、○、×、L1、L2键，并未搭载动作感应器和振动功能，大多数场合都处在主控制器的辅助位置上。

精确度方面，不仅可以根据玩家的意图进行精确的检测，还可以根据相应的游戏，对灵敏度方面进行个别的精确的调整。以休闲游戏为例，小孩子玩时通常动作幅度都很大，这时就可以把控制器的灵敏度适当调低，让孩子即使大力挥动也不至于出现游戏失败的现象。而核心玩家玩游戏时，比如玩些PC向的FPS，就可根据个人的喜好和习惯，自由调节灵敏度，更好的控制准星。

第三点即时性方面，就是保持很低的延迟性，尽量追求输入后立刻反映到画面中的无延迟目标。目前使用一个控制器游戏基本能实现这种效果。使用多个控制器游戏的情况下，也能保持在很低的延迟下正常运行。

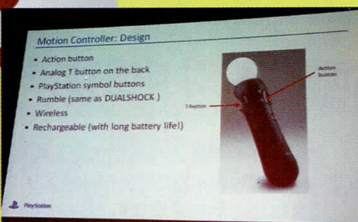


从摄像头引发创意 感受八年前的理念

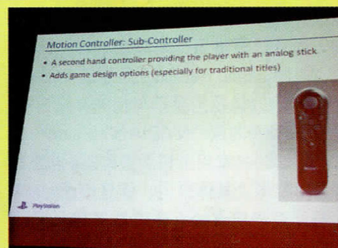
←PS Move根据PS3的手柄特意设计而成，最大程度的还原了手柄上的键位与整体风格，在吸引老用户方面，这一点首先就过关了。

可变色的光球醒目

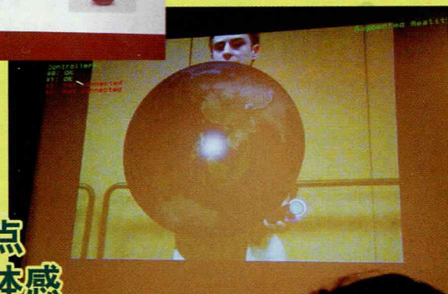
→棒子上有一个可变色的发光球，这个是与Wii最明显的不同，也是一个十分引人注目的亮点。



震撼人心的精美图像 高精确度的感应力 几乎感觉不到的延迟性



↑控制器的传感器采用了业内最先进的技术，运动起来十分灵敏，从各项参数来看，都远超Wii遥控器的水准。



←这是个很有意思的东西，轻微的运动即能实现真实的动感。

集合众多优点 打造最新的体感



虚幻引擎3最新开发理念

——Epic Games的未来日本战略 新图象引擎，全面支持3D立体视觉

Epic Games，这家以《战争机器》闻名业界的公司，对本世代的游戏开发状况一直保持着很大影响，他们引以为傲的游戏开发工具套件“Unreal Engine3”（虚幻引擎3，以下简称虚幻3）在今年再度完成了它的进化。在GDC2010展会期间，Epic Games发表了虚幻3相关新技术的讲座，以及商业方面的发展目标。

顺带一提，Epic Games举行的这场新闻发布会严禁摄影拍照，造成并没有多少相关图片可以展示，这也可能是发布内容与商业机密联系较密切的关系，不过我们依然从中得知许多与虚幻3相关的最新发展信息。

TOPIC01 设立日本法人对日商技术支持

虚幻3从早期宣布正式对应PS3开始，其商业性的发展可谓相当之迅速。而对于当时的日本开发者来说，这套引擎是非常难以理解的，如何运用它，如何将之与硬件的核心结合，如何简单便捷的使用它来开发游戏，成了很多日本人研究探讨的难题，也算是在日本知名度非常高的一款引擎。

虚幻3的开发手册完全都是基于英语的，对于日本的开发者理解确实比欧美开发者更困难一些，而对比将引擎进行日语本地化，由专业的欧美开发人员进行技术指导更加直接有效，这将使虚幻3在日本的采用率大大超出原本的预期。。

出于这种考虑，虚幻3的开发商Epic Games于2009年下半年即着手在日本成立正式公司，2010年的现在，以“日本Epic游戏合同公司”为名，已在日本南青山设立了办事处，正式开始了面向日本业界的虚幻3引擎的商业推广活动。

2005年的次世代机发售前夜，对当时的日本游戏开发状况来说，虚幻3就像是一枚大炸弹一样令人感到惊奇。从那以后过了5年，现在有实力的各大游戏开发团队，已经纷纷完成了独有的开发引擎并开发自己的游戏，与之相对的，对于虚幻3的关注比以前已经有了明显的不同。虽然认为独立的开发团队仍然有对虚幻3的寻求，但令人担心的是，虚幻3的高价版权费用对于资金不多的中小型开发团队来说，会成为一个不小的障碍。像虚幻3这样的通用型游戏开发框架，也许的确可以让游戏开发朝着“快”的方向进展，但一旦考虑到成本、费用等要素，就会让这个问题一下变得现实化起来，就像一座上好的雕塑，如果要完成它所需花费的人力物力绝对不会少。如何解决好这个问题，是今后在日本取得成功的一个关键点所在，日本Epic Games今后的动向，值得我们随时去关注。

TOPIC02 图象引擎的进化和新工具的追加

Epic Games宣称今年也将让虚幻3发生进化，首先，就是让虚幻3的着色创作工具，进化为素材编辑器。

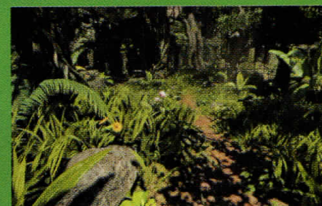
虚幻3的素材编辑器，是集成了着色基本要素，作成原创基本材质的强力工具，但是2010年版的虚幻3（以下简称虚幻3 2010）。加入了顶点变形属性设定的要素，作成的素材，会根据游戏场景的状况变化，而相互互动，自动发生变形，比如游戏场景中出现“热”的参数，与之对应就会表现出溶解的效果，这都是素材编辑器来完成的。

还有就是粒子，与作成的粒子动画相对的，游戏场景一方就适用于用写入的手法，来作出成交量光的表现效果，实际效果相当出色。

虚幻3的图象引擎的根基部分，据称将进化出生成光影/照明的功能，这就适用静态的照明来生成远方的影子效果，从视点来把距离拉到较近的领域上，从而生成非常高解析度的动态光影，在运用虚幻3制作相关特效时更加游刃有余。

TOPIC03 疑似《战争机器3》的影像图片

谈到图象引擎，Epic Games公开了一段据称是用虚幻3最新开发技术制作的概念影片，以及若干图片，



↑这应该只是为了宣传虚幻3新功能的图像，真正的游戏会比这更好。

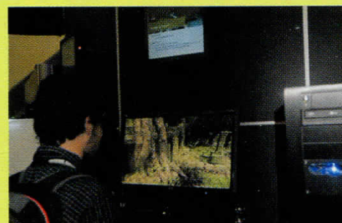
从中可以看到茂密的树丛间树叶的影子效果异常逼真，基于虚幻3最新改良的图象引擎可以把影子的效果与物理建模结合得天衣无缝，背景上类似遗迹的场景令人联想到某款PS3第一方游戏中的场景，目前还无法确定这是否就是《战争机器3》的开发图片，不过从游戏影像中看到了2代中的巨龙兽，而且听到了那低沉的重金属风格音乐，《战争机器》的气氛已经十分明显，相信今年E3上就会有确切的相关消息。

TOPIC04 对应3D，与VALVE的合作

Epic Games发表了与《半条命》闻名的Valve Software之间的合作计划。

话虽如此，但这并非虚幻3与Valve的SOURCE引擎之间的合作，而是Valve的游戏开发机构运营的在线销售系统“Steamworks”，由Epic Games来利用之进行虚幻3的出版及维护。被授权人以后不会再有追加费用，更新管理及开发成员之间情报共享，授权管理等事务均统归Steamworks所有。

作为合作伙伴参入的还有一位，就是与Autodesk的技术提携。Autodesk是用过3Ds Max、Maya等DCC工具制作过各种各样资料的实力派开发商，Autodesk提倡的FBX资料形式相互组合集成的理念，是虚幻3今后所要执行的路线，而且是很重要的路线之一。



另外，Epic Games还宣布虚幻3将正式支持3D立体视觉显示与相关开发，PC版的虚幻3将对应“NVIDIA 3D Vision”，PS3和X360的家用主机版虚幻3将全面支持立体视觉。具体来说，就是用虚幻3来支持从两个视点的立体渲染手段，游戏程序一方不用着手太多，由此就可以让虚幻3基于有支持立体视觉显示。还有，不光是虚幻3 2010，2009年底公开的非商业教育用免费版虚幻3，也同样对应立体视觉。

随着3D电影在全球火热流行，对应3D的游戏也越发受到玩家和开发商的注意，光有想法还要有实现的手段，对应3D的虚幻3就将是将其实现的工具。

虚幻3最直接的运用

这是最新代表作MMO动作游戏《APB（All Points Bulletin）》，还有基于免费版虚幻3“UD”开发的优秀作品《Dungeon Defense》，画面效果和游戏创意都十分出色。从中也体现出了虚幻3那可大可小，可深可浅自由收放度，让人为之向往，吸引力非常大。



↑看似简单的场景中包含了复杂多变的地形，玩家与之的互动十分灵活。



↑免费版虚幻3的性能一点都不差，能够实现非常多的制作效果，而且对于开发者来说，免费版的沙手要简便许多。



→当你想到一个不错的创意，虚幻3就能为你轻易实现，这就是游戏开发工具所必备的素质。

PS Home の学术研讨会

——MMO的实施案例，新型人偶服装上架 回顾过去的辉煌，放眼更具前景的明天

PS3用的体感控制器PlayStation Move正式发表了，GDC2010与索尼相关的几乎都集中到了SCEA与他们的体感双截棍上。不过，现存的老家当同样是不能忘记的。HOME，这个SCE运营的网上虚拟社区在未来一年将展现出全新的魅力，SCE公开了PS3免费“3D网上社区”PlayStation Home（以下简称HOME）的最新情报。与会中，官方阐明了有关HOME的现状，以及今后发展方向的相关情报，基本是只面向开发者的技术性会议，虽然现在并不是面向一般玩家所实际利用的话题，但关系到今后HOME的使用与服务，还是有必要了解一下的。



←PS HOME是仅次于XboxLIVE的家用机网络平台，关于其新技术的研讨会自然吸引了众多业内精英。

TOPIC01 当前1200万HOME用户 作为游戏平台的未来前途光明

SCEA的Jack Buser进行了名为“PlayStation Home as a Game Platform”（作为游戏平台的PlayStation）的演讲，公开了与HOME现阶段状况相关的情报。

首先，作为HOME的基本数据，注册用户数量全世界已经达到了1200万，用户数增长势头迅猛，2009年6月时HOME用户数为600万，截止12月已经突破了1000万，短短半年间就增长了400万之多，现在依然在稳固增长中，全世界月间销售额超过100万美元，重复用户率35%，平均游戏时间约60分钟。HOME内容方面，已经有100种以上的游戏可供游玩，350个以上的活动、50个以上的休息室、1000种以上的虚拟道具大量充实着HOME的乐园。

接下来是面向HOME开发游戏的优点的相关介绍。首先针对HOME制作游戏是以该平台为侧重点的，出于这个原因，多人游戏框架及帐单系统，都准备了人偶及UI，用简单又有效率的方式来有效的缩短开发的周期，进而附加成为面向数百万用户优秀营销工具。

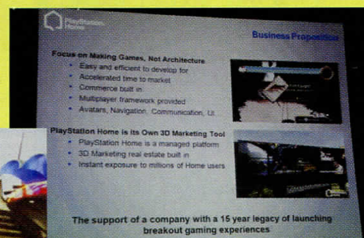
作为游戏的实施案例，在北美地区提供的第一款HOME用MMO作品《Sodium One》，是一款操作机器人战斗的3D动作射击游戏，收录有玩家分别进行攻击和防御的游戏模式，最高50级，到5级为止游戏为免费提供，之后的游戏就需要付费来获得了。从本作服务开始的6周内，仅光SCEA方面就已达到了130万的登陆记录，作为本作的特点，道具的数量和机体的性能至为关键，游戏的路线和说明也很重要。称本作被评为“游戏与社区的交叉点”。通过游戏让以社区为基准的HOME激发活力，今后的发展非常令人期待。

另外，Sodium One目前还没有向日本地区的HOME进行提供，HOME的内容由于地域差别，会在内容上有所不同，虽然这引起了一些人的不满，但在存在各种各样壁垒的当前，要让内容全部通用化还是比较困难。希望这些问题能早日解决，让更多玩家可以享受到。



↑PS HOME的无限扩展性，让参与之作的开发人员充满自信

PS HOME目前取得的成绩与其免费的机制有着脱不开的关系，在免费的基准下受益的永远是玩家。在今后拓展之路上不知会不会改变这种模式。





↑关于HOME今后的多项计划显示于屏幕上，有着非常重要的参考价值。

←将有越来越多的游戏加入到HOME当中，这就像一个虚拟的游戏室。

TOPIC02 新的人偶款式与追加服装 独立运动并表达出独特的情感

SCEE的David Hamblin和Robin Ledger，杂会议中做了“Creating Convincing Environments and Avatar Clothing for PlayStation Home”为主题的演讲，就HOME的舞台及背景，人偶设定相关的工具和案例进行了介绍。

会议在一间形似飞船，开发学习用的休息室内举行，HOME的各项基本机能的阐述相信大家早已有所了解，在此不繁述。而会议的后半段，则着重描述了HOME即将展开的一系列新机能，尤其是HOME中人偶的新服装、新动作等要素，这也是这次演讲的核心话题。

HOME上的人偶的服装，共分为帽子、头发、手、上身、脚部、鞋子、耳环、眼镜、耳机，而且上身和脚部还包含有众多部件，而这些部件通过这次追加的机能都可以由自己来制作

根据介绍的一个制作案例，在衣服上穿着各种各样希奇古怪的零件，既可以穿上狗或者猫的动物服装，也可以让人偶变成科学怪人或是机器人的模样。虽然说起来这是往人偶身上穿衣服挂零件，实际上是以人偶为中心，把外观造型给替换掉了而已。

进一步讲，这种全身紧身衣的造型，被设定为可以独立行走的动作模式，穿上狗和猫的服装时就会模仿这些动物的姿势来四条腿走路，穿上兔子服装时，就会像兔子一样用两条后腿一蹦一蹦的向前跳着走。迄今为止HOME的人偶即使改变的外表造型，其动作却不会变化，给人留下很别扭的感觉。而这次追加新要素后，会让人偶的打扮与其动作充分协调起来，印象也变得更加自然。

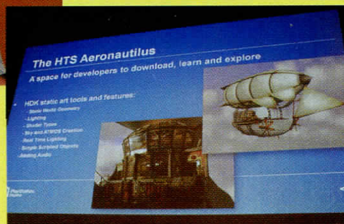
新的造型和动作目前依然只面向欧美地区开放，日本及其他地区相关内容追加暂时未定。不过以会议中宣传的这些极具吸引力的要素来看，在全球HOME普及开来只是时间问题罢了。在未来一段时间内，这些与人偶相关的新要素将会成为用户间广为谈论的话题。

融入新理念的人偶师

人偶是HOME当中极其重要的玩家表现方式，它可以最鲜明的表现每一个玩家的个人喜好与个性，而装扮自己的人偶是件令人愉快的事。



↑设计师专门针对人偶进行了个性化设计，他为我们带来了更多展现自己的机会。



→结合摄像头，玩家可以把自己的形象扫描进HOME中，从而创造出更个性的形象。

高度模拟的新型人偶





→当服装可以连带动作的时候，它就不单单是服装了，而是人偶的一部分，一件让人偶改变本质的特殊道具。

《神秘海域2》的开发理念讲座

——阐述开发人员的心中所想运动起来的多次元场景，精细严谨的动作捕捉


←《神秘海域2》获得了总数最多的单项奖，其中蕴涵的开发理念吸引了很多专注于开发工作的人前来取经。

今年GDC最大的游戏明星，毫无疑问非《神秘海域2》莫属（以下简称《神海2》）。这款索尼第一方开发的动作游戏大作，作为去年年底最重头的PS3独占作品之一，从发售前夕就席卷了各大主流媒体的高分排行榜，销量也轻而易举的突破了百万大关。今年的GDC上，《神海2》一举包揽了十个奖项中的五个头名状元，半壁江山均归《神海2》所有。这是全世界最顶尖的开发者们评选出的结果，也是身为一名开发者最高的荣耀。在本次颁奖之后，《神海2》的开发人员就本作的人物设定、故事背景、系统设计以及开发理念等话题进行了数段讲座。

TOPIC01 改变次元的宏大理念与挑战

在名为《Among Friends – An Uncharted 2: Among Thieves Post-Mortem》的演讲中，担任《神海2》开发的顽皮狗公司的游戏设计师，阐述了本作开发的始末原由。顽皮狗是曾经开发过《杰克与达斯特》等经典名作系列的游戏开发公司，大约有120名员工在



此工作。顽皮狗于2007年推出了系列第一部作品《神秘海域》，上市后立刻受到了极大关注，一度被誉为当时PS3最高素质的独占游戏。两年之后的2009年，作为续篇的《神秘海域2》推出。《神海1》当初在欧美得到了尤为高度的评价，续篇就是以超越前作水准为目标开始制作的，力求达到“打破传统常识的作品”的最高目标。

综合开发人员的话语，《神海2》从最初就设定好了目标点，主题为继承自前作的“冒险浪漫旅行”，与前作的世界观共通，前作的主人公德雷克继续在本作中担任主人公一职，比前作更加庞大的故事，冒险的世界更加广阔，登场的角色也大为增加。另外，新作还加入了多人连线游戏，不再只是单机游戏，多人对战、协力，采用新引擎做出的各种新要素将本作提升到了一个极高的境界。为了实现这些要素，开发组进行了大量前期准备工作，故事剧本、游戏理念、概念艺术，以及制作必须的各种各样的素材，游戏试玩的计划、CG动画的场景等等，制作了大量相关原始素材。

Lemarchand还介绍了开发早期确定作品方向的“照片”，照片上是一幅依托于陡峭山崖的中国风格建筑物场景，依照这幅图像，在游戏中做出了依附于陡峭山崖的宏大建筑物舞台。充分利用写实派场景来绘制游戏场景是本作的一大重点，不仅对于游戏性，对整个作品的世界观也产生了相当大的影响。

还有德雷克在飞驰的列车上战斗的桥段，玩家要在一段段列车间一边打倒敌人一边不断前进，顶端的机车设定，以及在列车间飞跃的游戏CG等，融入了多种多样的设计理念。以往的游戏中，但凡以列车为游戏舞台的场合，基本都是以各节车厢为单位静止的场景，玩家在车厢内、车顶上打斗前进时，背景虽然会呈现高速卷轴的效果，看起来像是列车在高速前进，但实际上玩家依然处在一个静止的环境中，不受列车行进的影响。但是这次《神海2》，所有的开发人员都把“动起来”当作开发的目标，力求实现让列车真实行进的效果，达成更高超的技术水准。

“所有的运动元素组成运动的舞台”，以这项目标孕育而生的技术不单单只针对列车一个，而是融入了各种



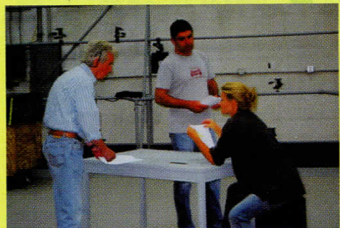
各样的舞台元素当中。玩家脚下的每一处场景，都透着电影般的真实运动效果，游戏最开始的山崖、从列车中的脱出、在几辆卡车间飞奔疾走的桥段，都是这种“让场景动起来”的技术理念的产物。

还有一个很有意思的演出。协助德雷克的丹津是一个很有挑战性的角色，虽然语言无法沟通，但他却运用默默的行动来向德雷克传达他的意思。这位叫奇贝特的男性在游戏中是位融入了开发人员很多理念的一位重要角色。

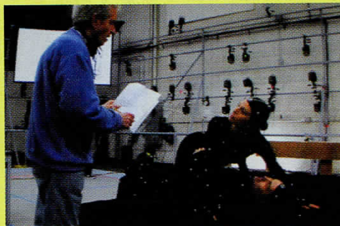
TOPIC02 演员结合开发思想诞生而出

名为《Behind the Scenes: Uncharted 2's Unique Cinematic Production》的演讲，主要就《神海2》的CG场面的制作过程，以及相关技术进行了阐述，主讲人为顽皮狗领导人Josh Scherr和Amy Hennig。

《神海2》的CG场面是演员用动作捕捉来收录的。担任捕捉的演员都是游戏中为角色配音的声优们，而这些演员都是预先根据游戏中角色们的形象特别选拔出来的，之后再依照他们的演技为


↑一个角色的动作，需要动作演员与开发人员无数次的探讨才能最终定型。

蓝本制作出CG场面。收录动作首先演员要用基本的动作来估算CG中的情景，再根据开发人员的意见做出调整或重新来过，演员和开发人员之间不知要进行多少次这样的探讨交流。做捕捉时还经常会用到各种道具，比如游戏中有汽车登场的场合，就拿来一个大木箱，配以轮胎和扳手之类的东西模仿出汽车的场景。木箱子交替搭起来还能模仿出楼梯或建筑物的柱子等各种各样的场景，还有船和卡车等东西，会根据游戏中角色的位置，来组合出最为合适的动作捕捉舞台。



为达到最出色的收录效果，有时还需要准备与游戏相匹配的专用服装，演员们穿着这些与角色们相同或相似的服装来做捕捉收录工作，这样更能让演员们投入到角色们当中去，甚至有时还需要随之发出声音模拟实际的场面，气氛的营造在这里变得非常重要。在演员们实际收录之前，还会观看一次由开发人员担任捕捉的动画场面，开发人员用这些自己演出的画面来让演员们加深对场面的印象。开发人员做的捕捉自然很业余，看起来很有意思，有时候无意间做出的意外动作，甚至还有可能被加入到正式的动作中来，这也算是意外的收获了。

《神海2》表现脸部表情的“面部动作捕捉”，是一项十分细致的工作，一般来说都是由演员来做面部表情的收录工作，遇到特别强调表情的桥段，也会充分运用动画合成技术来做辅助修饰工作。因为这是最重视细节的部分，演员的每一个细微举动都会影响收录后的效果，哪怕动一下眉毛上的皮肤，或是脸部肌肉无意间抽搐一下，产生的效果也会完全不一样，这对演员的演技是个相当大的考验。另外，每次摄影都会收录两次姿势，四次声音，之后再挑选其中最适合的素材组合成最后的成品，收录工作都是在不断尝试与重复中度过的。几秒钟的画面，可能要花上几个小时甚至几十个小时才能做出完美的效果来，这是一件非常非常辛苦的事情。

但凡精致开发的动作游戏，都会聘请专业的动作演员，也就是体优来为角色做动作捕捉，而声音则由专业的声优担当。而《神秘海域2》却根据角色来聘请体优，并且让这些体优来同时兼任声优，体现出了欧美游戏开发与日本业界理念上的不同，日本更注重视听表面，而欧美则更注重游戏的本质。





任天堂坂本贺勇的个人演讲!
——制作各类游戏的经验

历年的GDC中，任天堂都会有相关的演讲活动，而且每次都会有不少慕名而来的观众，现场的气氛也是十分活跃。不过，今年却有所不同，任天堂只有坂本贺勇一人演讲，从整体规模来看显得有些寂寞了。

坂本贺勇这次演讲的名称为“银河战士、朋友收藏以及瓦里奥制造，面对各异观众的各异开场白”（“From Metroid to Tomodachi Collection to WarioWare: Different Approaches for Different Audiences”）坂本贺勇是在任天堂的FC发售前便入职的一员老将，曾经负责开发过《银河战士》系列等众多游戏作品。现在坂本氏正在担任《银河战士 Other M》、《瓦里奥制造》系列、《朋友收集》系列等多个人气系列游戏作品的开发工作。

坂本氏在讲演最初的自我介绍中表示，“在北美地区，被广大玩家所熟悉的游戏只有《银河战士》，而其它几个游戏系列都被认为是很宅或是很另类而遭到了冷视。因此这些游戏作品在日本本国以外的地区都很难发售。我并不主张大众化方针，因为我是个走特定路线的游戏制作人，而且我对现在的这个立场十分满意。”坂本此次的发言有别于任天堂讲演者的一贯风格，给人以独特的氛围感受。

坂本氏负责制作的作品介绍

在讲演的最初，任天堂代表取缔役社长岩田聪亲自介绍了由坂本贺勇所负责制作过的数个游戏作品。

首先第一款游戏是《银河战士》。坂本氏最初是参加了FC版初代的设计工作，之后是SFC版的续作以及GBA版的两款作品的制作。其中，GBA版《银河战士》的故事展开都是坂本氏一手缔造的。

接下来是《瓦里奥制造》系列。坂本氏一直担任该系列的制作，岩田社长表示，在《瓦里奥制造》系列的制作中，坂本氏一直都是站在幕后，很少走上舞台前来。这个系列中，GBA版的《旋转瓦里奥制造》是最受玩家欢迎的一款作品。在制作该作品时，坂本氏的小组曾做过各种实验性测试，然后在原型版完成后，坂本贺勇还带着它去向岩田社长炫耀。在岩田聪亲自尝试并给予意见后，才正式开始了游戏的制作。

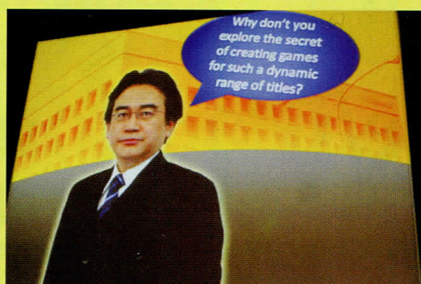


→任天堂的规模讲演历年都会受到众多来访者的关注。

同样是担任制作人，坂本氏在负责《朋友收藏》的制作时，曾经提出过“让玩家有最真实的内心感触”，“游戏方式最直接化”等开发理念。并在之后做出了更加详细的内容描述。最终所出的成品，得到了日本全国300万人左右的认可。

除此之外，坂本氏还给《FC侦探俱乐部》写过剧本设定。在坂本氏所负责制作的游戏作品中，大部分都是没有在北美地区发售过的。在岩田社长最后的介绍中，就将这些在场人员不是很熟悉的作品做了一个简单的说明。

岩田社长表示很欣赏《银河战士》、《瓦里奥制造》的制作人。拥有深刻故事性的《银河战士》，风格轻松的《朋友收藏》以及趣味性十足的《瓦里奥制造》，这样三款类型不同的游戏居然都是出自同一个制作人之手，这让岩田社长自己都感到十分震惊。他时刻都在关注着这个优秀的制作人。



坂本氏表示，自己可能并没有意识到，不同游戏的风格会有如此大的差异。“像我制作拥有深刻故事性的《银河战士》时，就没有考虑过将趣味性的素材融入进去。而只是单纯的去考虑该如何把故事做的更深刻。”在提到这点时，坂本氏谈起了意大利导演达里奥阿图金的电影，《Susperia》(阴风阵阵)与《Deep Red》（深夜止步）。“我在《银河战士》想要加入的各种要素，都是取自于那两部电影，在看完电影后我内心所产生的感触，就是我在《银河战士》中想要表达的核心思想。”

坂本氏可以说是一个电影迷，但他却没有想要去担任电影导演。“我希望能够将电影中所感受到的刺激或是感动融入到游戏中去。希望玩过《银河战士 Other M》的人，都能够明白这点”。对于坂本氏来说，电影不过就是一个素材集，为了游戏能够更好而存在的素材集。

《朋友收藏》的开发秘话

说起坂本氏最近参与制作的游戏，那便是《朋友收藏》了。这款游戏的最初策划是在9年以前完成的。早在2000年的时候，任天堂曾经发售过一款以面向女孩的占卜为主题的游戏软件。而这款游戏则是继续占卜的理念，试图做成一款“成年女性的占卜手册”型的另类游戏，但随着开发的进展，游戏最终的成品与当初的开发理念有了极大的差距。

在本作的开发中，完成了多镜头表现的特殊技法。利用这种技法将当时制作的角色面孔素材进行替换后发现，并没有得到很理想的效果。在对眼部进行扩大缩小以及回转的调整后，才得到了令人比较满意的一张脸型。当成功解决了脸型的问题后，坂本氏便带着成果向岩田社长去炫耀了，这次的成果展示，获得了岩田聪的夸奖。

在这个事件的数日之后，岩田社长找到了坂本氏，希望将这个技术用到Wii上面。并且向他提出借用整个制作团队的要求。于是，团队的成员一起暂时性的转到了宫本茂的小组中……时间转眼便过去了1年，完成任务返回的团队成员开始继续《朋友收藏》的制作。而此时Wii上的角色绘制频道，也就是被众人所熟知的Mii，以及正式诞生了。

不过，原本是打算做成“成年女性的占卜手册”的作品，最终变成了现在这个样子，这其中是经历了众多辛苦变革的。在这个过程中，担任制作的坂本氏是最大的功臣。他不仅确立了《朋友收藏》这款游戏核心的风格，还将应该加入、不能加入的素材以及应该删除的素材进行了严格的筛选。最终将这款游戏从另类的作品变成了大众化的作品。

向大众传达自己心中的感想是身为游戏开发者的使命在讲演的最后阶段，坂本贺勇向来场的游戏开发者们，表述了自己在游戏开发中所意识到的种种感想。

“游戏开发，首先就是要在大脑中形成一个最初的印象。在我的一生中，遇到过各种各样的事情。电影、音乐中所获得的感受，遇到不同的人、不同的事物后所产生的感想，这些都是促使我形成印象的东西。站在游戏开发的立场上，将自己人生中所遇到的种种事情，将那些让我有过感动的经历，以最为简单的方式转换出来，传递给所有接触它的人，这就是我最大的使命。”

“在我开始制作游戏的数年之后，曾经收到过一个小包裹。那是一位女性寄来的。她表示《FC侦探俱乐部》非常有意思，她还给我寄来了巧克力。在感激她的同时，我的心里也受到了冲击。自己所制作的东西，已经触动了其他人的心灵。至此之后，我的责任感与专业意识觉醒了。在日后的游戏制作中，我总是边在脑中构想着玩游戏的人的面容，边进行游戏的制作。为了能让玩我制作的游戏的人能有一个开心的面容，我时刻都在为此而付出努力。来到这里的各位都是与我一样进行着游戏开发工作的人，所以希望你们能够将自己心中最美好的感受，以游戏的方式来传达给玩家，如果能够实现这个想法的话，我相信，游戏将会永远的延续下去！”

坂本氏所描述的东西大多很抽象，但其中也不乏非常重要的理念。无论是创作令人深刻回味的作品，还是创作令人一笑了之的作品，这都是将自己认为是最为精彩的人生故事，以游戏的形式传达给其他人，这便是坂本贺勇之所以能够获得成功的关键。

iPhone Games Summit的游戏报告书

今年新成立的iPhone Games Summit是iPhone专用游戏的开发部门。在去年的GDC上iPhone关联的内容就获得了来场者压倒性的支持，想必今后iPhone的事业也会进一步扩展吧。

去年，iPhone主打展示了iPhone 3G以及App Store并获得了众多来场者的支持。而今年的iPhone将以3个关键词来向众人展示其相关技术与产品。这3个关键词中前两个为3D和网络。无论哪个都与iPhone的游戏挂钩。不过单纯从名词上看，却给人以“过时”的感觉。

在本次GDC中iPhone Games Summit总共有15场讲演，而现在的iPhone游戏市场最受关注的就是Social Game，但今年的iPhone关联讲演中这方面却很寂静。不过，在1年中获得了大成功的人所发表的讲演还是吸引到了众多来场者的目光。这也就是刚才所提到的3个关键词中的最后1个，即“该如何销售”。

3D、网络等技术的发展潮流

GDC给人的印象，往往都是聚集世界各地游戏开发者，讨论时代最先段技术的展会。对于iPhone Games Summit来说，这也是展示最先进技术的好舞台。3D引擎就是其中之一。在去年，3D表现能力得到大幅强化的iPhone 3GS如期发售，并获得了非常高的关注度。



在本次展会的讲演中，Epic Games的Josh Adams以“虚拟引擎 3与iPhone的结合”（“Bringing UE3 to Apple's iPhone Platform”）为题，展开了演说。在他的讲演中，全面的介绍了iPhone版的虚拟引擎 3。说起虚拟引擎 3，在最新的次时代主机PS3以及X360上都以其作为开发机的游戏引擎来使用。将虚拟引擎3与iPhone结合的话，这将会是怎样一种效果呢？实在是令人难以想象。在Josh Adams的一句“iPhone，可以成为最强的开发机”宣言之后，在场的全体人员都被这句话震惊了。

接下来，Josh Adams从技术的角度具体说明了如何让虚拟引擎3对应iPhone。iPhone是一台便携式掌上终端，所以它比起PC或是次时代主机的开发机来说，各方面都有着不小的劣势，尤其是在储存容量上，差距还是非常大的。

另外，iPhone是以Mac OS为核心，在使用方面与PC的Windows系统有着一定的差异。综合上述的原因，可能会导致虚拟引擎3成功对应iPhone的难度增加很多。

接下来Stephan Detwiler与James Marr两人一起上台，发表了“ELIMINATE的辅助系统构筑”（“Building the Server Software for ELIMINATE”）的讲演，并发表了ELIMINATE开发相关的内容报告。

ELIMINATE是一款可以允许最大10人一起对战的射击游戏。在这款游戏中使用了Quake 3引擎。由于Quake 3引擎早在1999年便已登场，经过10年之后使用上的技术已经非常纯熟，而且成本低廉，只需要大约1万美元便可以最大限度的使用Quake 3来开发iPhone专用的FPS游戏了。



↑iPhone今后将会进一步扩展游戏方面的事业。

Doodle Jump与游戏的销售

Igor Pusenjak在演讲的开始时便表示，不应该只想着去做有意思的游戏，而应该去想该如何把自己所做的游戏卖出去。根据他的观点，好玩的游戏并不一定会卖的很好！这个观点与大众所认识的常识有一定的差异，因此也得到了“制作游戏没有销售游戏更加重要”的另类观点。

基本上，大多数的游戏制作人都是围绕着“如何将游戏做的更加有意思”来阐述自己的见解，而Lima Sky的Igor Pusenjak却主张上述的观点是次要的，而最为主要的则是“该如何卖游戏”。一旦谈到“钱”的问题，就会吸引很多人的关注。

接下来Igor Pusenjak以著名的Doodle Jump为例，讲述了该如何卖游戏的心得感受。虽然说《Doodle Jump》这款动作游戏现在已经有很可观的300万下载量，但在游戏最初发售时，却只有21个人下载。Lime Sky通过修改游戏内容、扩张产品寿命、降低费用甚至免费的促销、以及大幅强化与玩家的交流等等各种手法，最终将《Doodle Jump》推上了成功之路。

iPhone/iPod touch《街霸4》制作人对谈

在本次GDC中，CAPCOM会社举办了针对iPhone/iPod touch专用对战格斗游戏《街头霸王4》的介绍活动。负责开发《街霸4》的知名制作人小野义德与iPhone/iPod touch版《街霸4》的制作人手塚武纷纷到场，对来访者关于本作的各种提问进行了回答。

——手塚先生到目前为止是一直都参与街霸系列的制作吗？关于街霸系列的移植版作品，您有什么看法呢？

手塚 我是20年前加入CAPCOM工作的。那时候负责《街霸2》的相关工作。iPhone/iPod touch版的《街霸4》，开发起来并不顺利。首先必须要考虑的便是操作性的部分。为此，我们针对iPhone/iPod touch的特殊操作方式进行了调整。

——为什么想到要推出iPhone/iPod touch版的《街霸4》呢？

手塚 我是按照逆向思维来考虑问题的。iPhone已经在全世界的80个以上国家发售，它的用户群是非常巨大的。街机游戏一直以来都可以在世界范围内流通，而其他类型则会出现因为国家文化背景的问题而导致的抵触现象，所以我们决定在iPhone上制作一款全世界玩家都能够接受的游戏，那就是街霸系列的最新作《街头霸王4》了。

——小野先生在最初看到iPhone/iPod touch版的《街霸4》时是什么感受？



↑iPhone版的街霸4受到了众人的关注。

小野 在最初的原型版完成之后，我便迫不及待的玩了很久，之后我觉得，已经没有必要再去做PS3版的《街霸4》了。按照手塚的说法，只要一切顺利的话就能完成。没想到果然如他所说，非常顺利的完成了。



——iPhone/iPod touch版的《街霸4》中会加入照顾新玩家的训练模式吗？

手塚 我原本是负责街机版街霸制作的，不过iPhone也有跟街机相似的地方。这两者基本上都是用很低廉的消费便可以玩到游戏了。对于玩游戏时玩家的感想，我觉得自己是有很深体会的。所以，在iPhone版中加入了全新的“道场”模式，这个模式有别于普通的教学模式，进入道场模式后不仅可以充分的了解游戏的操作方法，而且连战斗的技巧也会在这里告诉给玩家。通过道场模式，初级玩家可以很快的向上级者挑战。

——那反过来说，核心玩家能体验到本作的乐趣吗？

手塚 通过在本作中加入的新机能，玩家可以非常简单的使用必杀技攻击。像波动拳或是升龙拳都可以十分轻松的使出来。说起来，想要让核心玩家与初级玩家同时都满意，是非常困难的事情。不过面对这个高难度的挑战，我们似乎还是成功了。核心玩家中有大部分都对本作评价很好，这让我觉得很荣幸。另外，刚才提到的道场模式中，就连拥有高水平的核心玩家也绝不会轻易拿到S级评价的，所以相信会让他们找到属于自己的乐趣。

——请问，登场角色减少到了8人，这8个人会如何选择呢？在下一作中会增加更多的角色吗？

手塚 由于开发期间以及成本控制……等等原因，最终登场角色变为了8名。这8个人都是特征鲜明的角色，iPhone的用户大多是30岁以上的人，相信他们对于这8个角色会有很深厚的感情吧。

小野 话虽如此，但我看今天来的人中也有不少20来岁的年轻人（笑）。在我办公桌上的角色设计资料是非常多的，那么今后的续作中，必然会增加新角色的。

——据说iPhone/iPod touch版的《街霸4》要是用iPod来玩，操作上会产生很大的变化。那有考虑推出iPod专用版吗？

手塚 iPod这个平台不太适合，而且玩家在玩的时候会觉得很不舒服。所以我们也正在探讨要不要进行制作，请大家慢慢期待。

——请问有隐藏要素吗？

手塚 很抱歉，没有准备隐藏要素。由于各种问题，隐藏要素只有留在下一作中出现了。



←众多业界名人正在进行着激烈的讨论。

彼得·莫利纽讲述《寓言3》!

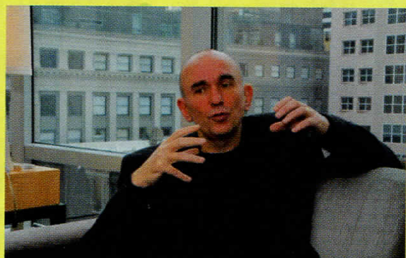
英国的著名游戏开发者，彼得·莫利纽是一个实绩突出的优秀人才。他每次开发游戏都试图挑战游戏界中最难的项目，这种坚强的姿态得到了众多业内人士的赞许。他的思维有时候会超越一般人的感性，他在自己所能够达到的领域中创造了独特风格的作品。在这些作品中，《寓言》系列便是完成度最高，拥有顶级评价的重量级大作。

冒险的前篇与支配的后篇，寓言3针对日本市场进行了设计改良?

《寓言》系列凭借着独特的魅力而获得了欧美玩家的一致好评，该系列的最新作《寓言3》更是代表了系列最高的水平。不过，《寓言》系列的前两作在日本市场的评价似乎并不是很好，对此彼得?莫利纽发表了自己的观点。

"日本的玩家们，对于《寓言2》中的角色设定是不能够接受的吧?"他之所以这么说，是因为《寓言3》中，特意为了迎合日本市场而对角色设定进行了再设计。由于彼得?莫利纽对日本市场很看好，有着亲日倾向的他，如果能够做到针对日本市场的改良的话，那么实在是很不可思议了。

《寓言3》这个游戏从大体上是由前篇与后篇这2部分组成的。前篇的故事舞台是阿鲁比恩王国，玩家要扮演一位英雄在这里展开冒险。从故事背景的设定来看，本作故事是发生在前作的60年之后，从时代观上看，是地球公元纪年的17世纪的产业革命时期。在这个时代，市民们被君王的暴政所统治，新产业的发展与旧产业的荒废所带来贫富分化日益严重，而玩家的最终目的就是打到暴君，解救万民于水火。



→秃头制作人正在手舞足蹈的进行着解说。

本作中角色可以自由原创，如果玩家愿意也可以继承前作存档。如果选择继承前作存档的话，玩家不是直接使用前作主人公，而是使用拥有他血统的后代（儿子或是女儿），来当做本游戏的新主人公使用。

《寓言3》新要素、指引系统!

彼得·莫利纽克斯克斯表示，他曾经玩过SCE的人气游戏《ICO》，他觉得那是个非常出色的游戏，让主人公牵着少女的手来进行冒险的设定，是非常出色的。彼得·莫利纽克斯通过《ICO》得到了启发，于是他想在《寓言3》中，也加入"通过牵引某人的手，来达到某种目的"的新要素——这就是接下来要说的"指引系统"。

在讲演的现场，彼得·莫利纽克斯通过实际的操作来向众人展现"指引系统"的魅力。随着大屏幕上出现的一个迷路的少女站在那里哭泣，游戏的主人公看到少女后随即走了过去，牵起她的手，将她送回妈妈的身边。上述的这段内容便是《寓言3》中的一个任务。在这个任务中，玩家不仅仅只是单纯的护送她回家，而是从一开始便会有轻轻的安抚之类的动作，这也就是彼得?莫利纽所说的，"接触的要素"。

不过，在《寓言3》中，玩家所遇到的少女要比《ICO》中的少女更有活力。而且，当主人公拉着她去未成年人不得入内的场所时，她还会强烈反对。到目前为止，与同伴一起旅行的RPG游戏有不少，但实际上没有一个RPG游戏可以做到，让主人公牵着同伴的手，或是抱着同伴来移动的作品。

在讲到这一段时，台下有人发出了这样的疑问："对于在街道上遇见的陌生孩子，可以用这种方法拐骗她们吗?"面对这个特殊的提问，彼得?莫利纽笑着回答："可以!"由于《寓言》系列的特色之一便是人性善恶的选择，所以像这种"恶行"当然也是被允许的了。

新战斗系统~刀剑可以变形!

关于本作的战斗系统，也会有大幅的变更。彼得·莫利纽克斯在接下来的演讲中透露，"《寓言3》的战斗操作非常简单，战斗系统的游戏性大幅提升。"

在本作中，玩家只需要用X、Y、B这3个按键来进行攻击。战斗时不是选择魔法或是武器攻击的指令，而是直接按下相应的键来发动攻击的。由于时代的进步，本作中主人公可以使用新型的枪械武器了。在使用枪械武器时，会切换到第三人称视点，就像是一个简单的射击游戏一样。



←从现场演示的画面来看，本作还是比较值得期待的。

战斗中，动作要素方面比起前作要大幅增强。从《SOCOM》系列吸取到的TPS游戏性以及《街头霸王》系列中所强调的对战性都会加入本作的战斗系统中。关于武器方面，在本作中将成为与主人公外貌同样重要的外观要素。由此，便在本作中加入了可以让武器根据主人公的行动来改变自身形态的设定!

当主人公的LV提升之后，其所装备的武器也会改变形状。主人公变得更加强大的同时，他所装备的武器也会变得更加锋利——这就是本作中武器变化的最大特点!另外，当玩家使用一件武器不断的击倒恶人后，武器会有神圣化的改变，而当玩家用同样的武器去虐杀平民后，武器就会变化成恶心、恐怖的外型。

网络游戏报告书

——北美网游的现状、低龄向游戏总结报告

今年GDC中依照惯例开设了网游相关的演讲活动Social & Online Game Summit。从整体看，除了连续的基调演讲之外，就是大量Social Game的介绍了。另外，今年对于低龄向游戏的关注度似乎更高涨了。

网络游戏产业的未来型

Playfish的CEO，Kristian Segerstrale在基调讲演上发表了针对网游未来发展的讲话。Playfish是曾经开发过《Pet Society》、《RESTAURANT CITY》等人气Social Game的厂商，原本是英国企业，但在去年的11月时美国EA公司收购。

Segerstrale在演讲中表述了现今游戏业界的产业构造变化，以及Social Game与其它类型游戏的区别。在近几年，新的游戏主机不断出现，像PS3以及X360等高端游戏主机已经对PC网游产生了一定程度的影响。另外，Wii、iPhone也同样对现在的网游造成了冲击。随着开发机的简单化，已经进入完全免费时代的网络游戏的竞争也会更加激烈。原来门槛很高的网游，现在已经大幅降低了门槛，由此而使得更多的玩家加入进来。

从上网的人数来看，在这15年间从1600万增加到了18亿。YouTube在3年间从零起步增加到了1亿5000万人，Facebook在两年间，从零起步增加到了2亿人。但这些夸张的数据也只能看做是一个开端，Segerstrale对此坚信不疑。他认为，今后的网络游戏应该会改变游戏制作方法了。

供3000万人同时在线的平台，究竟应该如何实现呢?

到目前为止，Social Game中最为火爆的便是Zynga的农场系大作，《FarmVille》了。这款游戏到3月为止，已经有超过1亿1000万的用户，平均每天都有3100万人在玩这个游戏。接下来的演讲中，Zynga的Amitt Mahajan发表了关于《FarmVille》制作秘话大揭露。在他的演讲中，有人提到了如何缩短开发时间的问题，Mahajan对此的答复是："将各资料档案简单化，然后按照先后顺序进行处理"。按照Mahajan所说的方法，可以缩短50%的时间。



网落游戏中的低龄化游戏将能够增加父子间亲情

在美国，有人提出"应该通过网络游戏来为孩子提供安全的娱乐场所"的理念。Schell Games的CEO，Jesse Schell对此有着自己独到的看法。他认为，面向孩子的低龄化游戏在开发时，至少需要有10项必备的要素，并对此进行了逐一解说。

Jesse Schell认为，此类游戏，首先要有面向孩子们的设定，与其同样重要的还有游戏的主题，一定要能连接父亲与孩子，让他们有共通的交流。通过网游来连接一个家庭，让一家人融入到游戏中，此时父母便可以用玩的方式，来教育子女了。通过在游戏中孩子们所扮演的角色，来教会他们生活中的一些常识。最后，Jesse Schell提出，他希望最终通过此类游戏可以实现家庭之间的圆满交流，而这一观点也是从电视游戏领域吸取过来的。

石桥之上观夕阳，人生变幻亦无常，昨日辉煌今已忘，不知未来在何方……



闯关族的家

主持 零羽

临近清明时节，不知为何心情为何变得很伤感。脑中不时的闪现出过去的记忆碎片，曾经的喜怒哀乐让人感慨万分……死不瞑目的亡魂啊，看来“你”至今还在人世间飘荡……是该奏响安魂曲的时候了……

上面写了一些意味不明的话，还请各位不要介意，就当我是睡迷糊了说胡话吧~说起睡觉，春天真的是容易让人犯困的季节，总是感觉睡不醒，真想一觉睡到大中午……不过呢，一旦醒了就特别有精神，再想睡还都睡不着了。春天是万物复苏的季节，也是特别适合活动的季节，同时也是本人一年之中唯一要活动活动筋骨的季节（夏天太热，冬天太冷，秋天还要养膘~所以只有这个时候适合锻炼身体），前两天搬出已经落上一层浮尘的哑铃举了举，瞬间双臂肌肉拉伤，于是本人决定立即终止锻炼，专心修养身体（众人：倒~）

第二次小编众大结集~

这是我第一次给电软写信，也是从小到大第一次给别人写信，由于我的字迹比较狼藉，还请各位小编多多包涵！切入正题，本次写信呢，是为了与小编们聊聊天，放松一下最近过度紧张的学习生活。本人可谓是一位游戏狂人，据父母回忆，本人早在两岁半就开始坐在电视前开打FC。想当年，本人的技术可以说是青少年中的霸王级别，回忆童年，那时候任何一款游戏都足以吸引我，玩起来就停不下，玩坏的FC不计其数（平均一月一台）感觉那时候超浪费啊！不知不觉间，发觉身边的人都拿起了GB。当时那叫一个眼红，在本人的再三请求下，终于，本人的第一台掌机入手了。心里都美到太平洋了。

从GB到GBA SP，到PC再到PS2、PSP，还有刚刚入手的Wii，感觉自己在游戏的道路上真是花了不少钱。其中PS2是我心中的神机，从小学3年级开始，一直到初一的下半年，一路风风雨雨，日日夜夜，它都陪在我身边，它使我感受到了前所未有的视觉冲击，GTA、生化、王国之心、鬼泣、天诛、FF、无双、寂静岭、钟楼……一切的回忆都是那样的美好，一关一关都是那样的熟悉。但是当一个个通关结局从我眼前滑过，它们所带给我的刺激与乐趣逐渐地消失了。因为下一秒会发生什么，我早就知晓。



但我对游戏的兴趣却从未退去，一直到现在，哎，刚才说了些什么脑中早已没了印象，只是把自己的快乐与忧愁同小编们分享一下，最后呢，我还想对每位小编说句话：

TO风林：不知风林哥瘦下去了吗？希望风林哥早日成为帅哥，让MM们看到你就LOVE上你~

TO翅膀：宅族有宅族的幸福生活，要从小事中寻找乐趣，我们宅族是快乐的，幸福的。

TO小沛：今年O2期中那只小狗的图片可爱到了极点，我超喜欢，多加努力啊！

TO北斗：只知道北斗爱爬山，不知是否是组队爬？我有一姐夫超爱爬山，不知是否与你一同爬过呢？

TO桔梗：对于您呢，我不是很了解，也不知该说些什么……总之祝您事业有成，多带来些精彩节目。

TO PERFECT：北京最近老下雪了，不知是否如您所喜爱的那样呢？（给我上学倒是带来居多不便。）

TO 零羽：祝零羽主持的闯家越来越热闹，越来越好，使闯家成为电软的一颗巨星！

哎，越来越语无伦次了。最后祝电软销量越来越高，也希望小编们祝我考上理想的高中（有了小编的支持，是对我莫大的动力）。最后，祝小编们玩的开心，活的愉快。

——北京 李晓兴

零 好怀念的作文纸啊~其实你的字迹并不算“狼籍”，相反，写的很好了。至少是字迹清楚，值得表扬。2岁时就苦练FC游戏，看来你有当游戏大师的潜质，好好努力，将来去做游戏吧~不过，你说一月一台FC？那可真是太夸张了（莫非你是玩不好就摔？）其实说起来，我自己小时候也有过这种现象，而且，玩不好就砸机器的这种行为，在当时还非常普及，每个人都有不同的摔砸方式，去比较要好的同伴家中玩的时候，经常可以亲眼目睹这一情况……好在FC还算皮实，只要不是把线路拽断，一般不会挂掉（记得那时最常见的行为，就是一玩不好，直接拔卡，然后电视瞬间花屏还发出刺耳的声音）。

记得我在269期的闯家做了一个小编众大结集的版块，那次是桂圆同学写的信，各位同事都有参与，而这次李同学又写了个“续篇”，我们自然也是来者不拒。

风林：瘦不瘦的，并不重要，反正我已经是帅哥了，MM看到我就会晕倒……零羽，你说对不？（零羽：对，没错，只是昏倒的原因不明……不、没什么，今天天气不错，我先出去晒个太阳~）

翅膀：脱宅进行中……我要脱宅，我要脱宅~

小沛：感谢你，我会继续努力的！

北斗：很少自己单独去爬，基本还是组队去的次数多。不知你姐夫如何称呼？也许还真的一起去过。

桔梗（零羽代言）：不好意思，桔梗同学已经离开，还是我替他说吧~桔梗是个很有能力的人，即便他离开了编辑部，也一定会在别的地方大活跃的，在此先感谢你的祝福了~

PERFECT：我的答案是不喜欢喜欢。不喜欢，理由是上班也给我带来了超巨多的不方便，喜欢，理由是总比漫天刮沙子要强吧……（零羽的吐槽：PERFECT前辈的发言永远是这么搞笑……）

零羽：最后，我自己也来说说吧。首先呢……什么，又没版面了？怎么会这样啊……（众人：扑）

本期同人画稿由深水蝴蝶蓝同学友情赞助~特此表示感谢，顺便，希望你能继续努力，为闯家贡献更多优质的画稿~

TNT.A 方向音痴也是萌点

小编们好，在经过了一系列心里斗争，突破作业的阻挡之后，我终于下决心来写这信。因为这是我平生第二次写信，也是第一次给闯家写信，所以十分激动（心情），激动的连话都不会说了。（其实第一次写信是由于小学时留的一篇作文，题目是《给周恩来总理的一封信》，我还就真给寄了，真够傻的）

首先，我要祝贺一下，零羽踢掉蔬菜汁成为第XX任闯家家主，我也从此不用再看闯家时，有一种被一张邪恶笑脸盯着的感觉。貌似蔬菜汁的地理一点也不好，吉林市哪里是辽宁的啊！？

本人最大的爱好就是打电玩。从我懂事的时候就开始和老爸捧手柄打《魂斗罗》，所以小时候就对电子游戏有了很浓厚的感情。但真正开始热爱电子游戏却是从认识电软开始。原来电子游戏是如此的多姿多彩！从那时候起我便立志要从事与游戏相关的职业，无论是制作人也好，程序员也好，画师也好，电软小编也好……我会为此而努力的，永不放弃。

说到成为电软小编，我还是很有潜力的哦。本人反应快，理解能力强，唯一的缺点就是个不折不扣的路痴。还有就是，我是个十足的夜猫子，即使每天只睡4小时也没关系。顺便透露一个秘密，我还是个剑圣，因为那个吃方便面料的同学都被称为“战士”了，我都可以拿英雄之证转两次职了。

最后，我就不多说了，祝大家福如东海寿比南山，心想事成……

——吉林 海恩 兰可利瑟

还好，还好~即便是心情激动，你也没有语无伦次。海恩同学不要自卑，我记得自己上小学的时候，貌似也写过那封什么XXXX的信，班上确实有人真的给寄出去了。不过，我并没有寄（直接点火把信给烧了~）。

从小就接触游戏的人，肯定适合加入游戏行业。不过跟游戏相关的职业，可是有很大差距的。不知你最终会加入哪一行呢~反正做编辑的话，你确实有优势。就像能够熬夜的特长，就不是谁都能做到的。不过，仅凭这点还不够，你要是真有心当编辑，那就没事多练练写作吧，毕竟，这一点才是最重要的衡量标准，不会写，一切都是白搭~相对平稳。比如说呢，现在，就是现在，4月份前后的主机价格不会很高，目前PSP单机也就是1300不到，再加上一个150左右的8G棒子，都还不足1500。就是套机的话（乱七八糟的东西都有）1600也都能拿下了。



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B犯懒的同学都来写信吧~

本来早就想给你们写信的，但是本人比较懒，所以就一直迟迟没有写！今年终于觉得有写一点东西的必要了，便兴奋地抄起"家伙"，开始奋笔疾书……



回想起咱买的第一本电软，记得是《怪物猎人P2G》刚出的那会儿，我在报亭不经意间看到了那本书，第一眼就被那帅气的封皮给迷住了，便买了下来。晚上回到屋中把门一扣，翻来DR仔细地看了起来。从那之后我就迷上了《电软》，迷上了咱闯家。

当我每次都盼到新的《电软》，首先翻到的就是咱闯家，看到了你们在字里行间无不透出的幽默感，总会使我幻想到你们的样子，什么心中总在默默暗骂别人"瞅你内副凑性"的小沛啊，邪恶胖子风林啊，超级真三饭的七曜啊！我都会想到……真想有朝一日，我学有所成，能够在你们的工作室见到你们，并且和你们一起做快乐的小编！（爽歪了！）那就是我的梦想。

闯家陪我度过了N个夜晚，给我快乐的同时，也让我学习到了不少东西！在此我真心的感谢你们没日没夜地给我们这些忠实的读者们搜集资料，编写文稿，最终让我们看到了手中的电软、闯家，你们辛苦啦！！另外，请你们帮帮我，我最近想要入手一台掌机，你们说我是买PSP3000呢，还是PSP GO呢啊，我很矛盾！还有，不知《怪物猎人3》啥时候能在PSP上玩儿呢？给我推荐几个好玩的PSP游戏吧！谢了。最后，祝你们身体健康，工作顺利，万事如意（我打算学日语啦，祝福我吧，希望我能坚持下来吧~）。

——北京 崔凌霄

人都喜欢犯懒，除非少数不正常的例外……往往不写信的人，都是不知该从何说起，你说对不？（10多年前，我还是电软读者的时候，也是如此~）有了第一封，就肯定会有第二封、第三封，然后、逐渐地你就会把写信当成一种习惯了……

有梦想是好事，有了梦想人才会去努力奋斗。别管他人怎么看，即便你的梦想是多么的异想天开，但只要你现在敢去想，那么未来就能有实现的那一天！所以呢，也许5、6年之后，你真的会踏进编辑部的大门，坐在电软的办公室内，跟我们成为共同奋斗的同事~顺便，我非常赞赏打算自学日语的同学，为了能理解游戏，最好的方法就是自己学会日语。真心的祝愿你能学有所成~加油哦。

关键最重要的还是看你想要选择D还是Z了，前者自然是选PSP3000，后者则可以考虑PSP GO，不过，就目前来看大部分的人都不看好PSP GO（包括本人也是），你要是喜欢玩动作类游戏的话，PSP GO的操作手感问题可要特别注意了……MH3的话，得今年年底见了，至少也是要等《猫猫村》出了之后，大家一起慢慢期待吧~

最后，关于推荐游戏的问题，还真不好回答（不知你到底喜欢玩什么类型的啊~），不如这样，下次来信写清楚一点，到时我再帮你解答了~

TNT.C 冤枉啊，冤枉……

零羽主持闯家后小白的第一封来信竟然无情地被无视掉了！想当年风林是多么关照小白，唉——小白我偶是深深爱着闯家这个栏目呢！由于收到杂志时春节已经过了，但小白我祝大家新年快乐，身体健康，工作顺利，工资步步高，主机台台有！

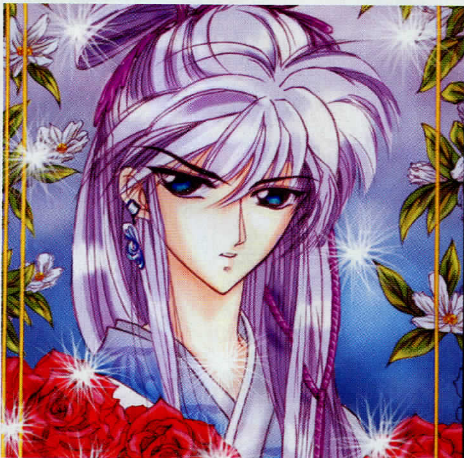
新年小白脱离了无机一族的生活。小白我买了一台PSP，但那是原始的1000型，与同学的3000型一比较，果然是大块头。在电脑下载了N多游戏后才觉醒，8G的棒子不够装，于是电脑里塞满了游戏。如今，小白要苦练日语，不然游戏没法玩，如今小白只会你好、再见、我知道了、对不起之类的日常用语，（日语苦手啊~）

现在小白终于发觉原来零羽也是一个很可爱的人，也挺幽默，譬如那乱七八糟的愿望，还有为桂圆同学举做功的例子，对于零羽同学来说，战士的含义应该挺丰富的吧，咱进闯家的都成了战士。

——广东 何振铭

谁说被我无视掉了啊~小何同学，你的来信我确实收到，并且看过了。不是本人不关照你，闯家是个大家庭，还有很~多很多同学需要零羽的关照啊，所以，在这个有限的版块中，我也会尽量让大家轮流上来露露面的。

恭喜小白同学买了新主机。别看是最旧的型号，但总算是能玩上PSP游戏了，对吧。零羽能够想象到你买机器时的幸福感。另外，你说8G的棒子不够装？不要打算把你想玩的都统统塞进去啦，否则别说8G，就是80G早晚也有塞满的时候……像我这个4G的棒子仍然一直在用，抛去常听的音乐之外，装上2、3个常玩游戏不成问题。不要忘了，就是你把想玩的游戏都装上，你也不可能同时玩这么多吧？



闯关族、讲笑话（冷~）

从前，有一只老鼠站在悬崖上，一次又一次的往下跳，直到他跳了250次后，旁边的母蝙蝠终于忍不住跟他老公说："老公啊，我们要不要告诉它，它不是咱们亲生的啊？"

——北京 崔凌霄

三只老鼠一起品尝英、美、中三国的美酒，喝英国酒的老鼠走三步就倒了，喝美国酒的老鼠走两步就倒了，喝中国酒的老鼠，走了一步，提着二窝头瓶子大喊："猫呢，我要拍死它！"

——新疆 王斌

企鹅的肚皮为什么是白的呢？因为它的手短，洗澡的时候只能够到肚皮。

——河南 罗牧舟

有一根小火柴，它的头很痒就去挠了挠，结果它的头着火了！小火柴被送去医院，头上缠了纱巾，结果变成了棉签。

——广东 何振铭

某日，我们的物理老师说："物体速度大小变……"，"大小便？老师你在想什么呢？"众人言，顿时，他一脸茫然的说："怎么了，有什么不妥吗？"——广东 Unco

某个小区中正在举行募捐活动，主持人站在台上说："今天募集到的钱，都会用作拯救一个堕落的女人"。此时，有一个平日非常吝啬的老头也来到募捐箱前，把积攒已久的存款投了进去。一个星期之后，老头在路上巧遇主持人，便急忙问道："上次大伙一起凑钱买的女人，什么时候能送过来？"

——吉林 孙金涛

271期回函中奖读者：吉林 黄国瑞（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

总274期 2010年第07期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ________
性别 ________
年龄 ________
职业 ________
电话 ________
QQ ________
外号 ________
邮编 ________
联系地址 ________
E-mail ________

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1
2
3

4、"闯关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

□桔梗 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到"原装MLB美国职棒大联盟球帽"及"PS2万花筒"。

7、说说你去年的遗憾事儿吧

8、4月份发售的游戏，你都想玩那些?

9、你最喜欢的一款游戏主机是?

大话电玩

5月预定发售的官方中文版FF13有何看法?

有无很想接触但一直未接触的系列?

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么?

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容?

龙哥热线

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

第二百七十三期

很好奇为什么明明早已进入春季北京却还是三天一小雪七天一大雪的并且对温室效应理论开始持怀疑态度并造谣地球冰期提前到来的龙哥

Q 龙哥你好！我最近在玩NDS上的《勇者斗恶龙6》，现在是玩到收集传说中的四神具的部分了，就是去古雷斯城拿奥格之铠的情节。我已经从古代（梦境？）回到现代并且找到秘密入口得到了奥格之铠，然后又一时好奇，想看看能不嫩他通过那口井再回到古代去，结果发现还真的能回去！而且情节又是完全重复了一遍，请问龙哥这是怎么回事？是游戏BUG吗？不知道能不能通过这个办法反复拿上N个奥格之铠呢？

（辽宁秦皇岛 张扬）

呵呵，那可不是BUG，而是游戏原本就是如此设计的。在杂志的攻略中我们也曾经提到过，DQ6的主世界分为现实世界和梦境世界两大部分——狭隙世界和魔界暂且不论，梦境世界中的大部分地方，例如城市与现实世界差不多，但是因为是现实世界的生物的梦境或是梦想所产生的，所以两者还是有差异的。需要说明的是，会影响梦境世界情形的并非只有人类，狗也可以，例如飞床之镇克利阿贝鲁的那条狗，在梦境世界里就是一个人。同样的，我们也可以认为，除了生物之外，某些年代久远又经历过重大事件的遗址也会因为保存有当年的记忆而在梦境世界中重现。现实世界中早已成为废墟的古雷斯城就是这个情况，由于经历了国王召唤恶魔却被反噬导致惨剧的发生，这片废墟对事件的“记忆”一直保存了下来并在梦境世界中反复上演——这类设定可以在科幻或是灵异小说中常见，不再深入讨论。而且正是因为其特殊性，从而导致了梦境世界中这件事情就像是个永无终结的死循环一样无限的上演，而不是像其他梦境世界其他地方一样会自然而然的演变，于是玩家每次通过古雷斯城废墟中的井来到梦境世界后都会重复体验那段剧情。不过呢，虽然事件本身会反复重演，但奥格之铠可只有一副，你回现实世界拿了就没了，不能反复刷的。

Q 小弟最近正在玩《四狂神战记》，因为当年自己只有MD，SFC上的经典作品都是后来在电脑上用模拟器补的课。不过这个四狂神系列还真没玩过，前几期看杂志上的介绍才知道是SQUARE的作品，于是想借机再补补课。不知道超任原版是怎么个感觉，这次DS版感觉战斗改成纯手动之后效果并不是很好，人物在场景中显示得过小，视角也是固定的，玩起来不是很爽。对了，这次写信过来是想问杂志点评中说的那么什么“死一次升5级”的系统是怎么回事？一开始的迷宫系统介绍时好像有过这样的话语，不过我日语不好看不大懂，后来试着死了一次，发现级别没涨啊？（河南开封 李力）



↑游戏中死亡后在弹出来的菜单中选择最后一项即可自动涨5级。

所谓的“死一次升5级”指的是这次DS复刻版新增的“**レベルブレイク**”系统。当你在游戏中死亡后就会在屏幕中央弹出一个菜单，第一项是直接从上次的记录点接着玩，第二项是读取记录，第三项就是自动升5级然后从上次的记录点接着玩。你之所以死了重来没有升级，应该选的是第一项，改选最下面那项即可。说到这个系统，虽然厂商的说法是为了让任何玩家都能轻松过关，不过个人感觉实在是很无厘头的设定，挺傻的。至于你所说的操作和视角不佳的问题，龙哥也有同感，厂商采取这种做法或许是为了凸显BOSS们的体型巨大（又一个巴哈姆特之血？），但玩起来太费眼睛，而且对于一个纯手动操作的RPG游戏，采用固定视角实在是不大方便了，这些都是本作明显的缺点，给人的第一印象很不好。说起来，这款重置游戏号称是“集结了原班人马制作”，前不久公布的《重装机兵3》也是这么号称的。这个噱头前几年倒是挺吃香，不过如今已经不怎么吃得开了，并不是“原班人马制作”就一定等于高质量。在欧美厂商不断推陈出新的现在，许多日系厂商却还是一个劲的炒冷饭，与其说是乐此不疲，不如说是实力不够只能如此苟活，真是一种悲哀啊……

Q 有个关于《生化危机·维罗尼卡》的问题，虽然是比较老的游戏了。据说游戏中能发动所谓的“无伤害挣脱”，真的能发动吗？如果能发动，应该怎样发动？那份《威斯克的报告书》是不是只能在《生化危机·代号维罗尼卡》中才能收集到？

（浙江宁波 暴君）

“无伤害挣脱”是指在被敌人抱住的一瞬间快速狂摁手柄上的任意按键，只要按键速度够快，就可以不被敌人伤害挣脱掉。游戏中在一些空间比较狭窄丧尸又比较多的场景，多利用“无伤害挣脱”的话可以快速安全穿过，不失为一个好办法，当然前提是您按键速度够快。《威斯克的报告书》是CAPCOM官方单独发售的一个资料设定集，是单独的，并非包含在其他生化危机系列的游戏之中。

Q 《恶魔城·月下夜想曲》中的机械塔（齿轮特多的地方，还有美杜莎）有一扇铁栅栏挡住的门如何进入？在网上看到说是出打场景中出现的齿轮偶数次就会打开，可我试了多次都不行。还有，一周目中比较强（最强）的武器在哪里入手？几个特殊的名字在游戏未通关时可以使用吗？都是什么名字呀？

（湖北荆州 梁正才）

你就挨个打那些齿轮，打每个齿轮时直到听到一个特殊的声音后停止，接着去打下一个齿轮，将4个齿轮全部打对后就可进入。月下中最强的武器我认为应该算是在逆城图书馆中一种白色会飞的幽灵身上得到的无限真空刃，单手武器、AT+36，而且可在移动中连发，非常好使；在逆城斗技场一青色怪物身上得到的类似真空刃的双手剑**やすつな**虽然攻击力极强，AT+60，但由于是双手剑，攻击速度大幅降低，还有DF-10的负效果，反而不如前者好用。另外如果单论攻击力，妖刀村正在成长到极限后的攻击力可以达到999，绝对的最强！

Q 前几天下了一款国内某汉化小组发布的DS汉化游戏，可每次一进去都会显示一张图片，上面是某个烧录卡厂商的广告，都得再按一次才能正式进入游戏。这种情况已经不是第一次遇到了，实在是让人倒胃口和腻烦，这大概就是所谓的“出于商业目的的汉化”了吧？不知道龙哥对于国内这些汉化组的情况和商业汉化是怎么看的呢？反正我是挺讨厌这么做的！（上海 孙宝鸣）

呵呵，怎么说呢，其实你要是关注本刊的汉化专递栏目的话，就会发现出镜率最高的国内汉化小组就那么几个。这一方面是因为它们的成员较多，而且已经固定的行成了一套组织架构和作业流程，所以效率和人员储备上都比较扎实。所以这类大的汉化小组大多会负责那些大型项目，例如RPG等大文字量游戏的汉化，而那些个人汉化爱好者或是小型汉化组则一般以动作游戏或是名气较小的作品来做为练手或是汉化的对象，可谓实现了较好的互补。目前国内的汉化情况，主要还是集中在掌机方面，家用机上自从进入次世代以来，也就360上有过一款3DM汉化的生化5，Wii上也有屈指可数的几款汉化作品，PS3则是零。至于你提到的商业汉化的问题，虽然每次玩游戏前都得强迫观看这种东东确实会让人感觉不爽，不过就龙哥个人而言，倒也不是不能理解。其实这种所谓的“商业汉化”还好啦，早些年间GB和GBA时代，即使玩盗版也得玩盗版卡带，一些国内的厂商就雇人汉化游戏后制作成盗版卡带贩卖，这种行为倒更像是“纯正的商业汉化”。如今盗版卡带早没市场了，大伙差不多都在玩下载，只有自己非常喜欢的游戏才可能考虑购入正版支持。“商业汉化”的资金提供者一般也就是烧录卡厂商了，虽然大部分的汉化爱好者都是出于纯粹的爱好义务服务，但商业汉化组也无可厚非。毕竟现在早就是一切向钱看的市场经济时代，人家汉化一款游戏只是在开始加张广告图片也无可厚非，毕竟咱也没付钱，还想怎么样？更何况每次都有破解补丁可以去除这类广告，不想看打个补丁把它喀嚓掉就行了。我所反对的商业汉化，不是这种宣传形式，而是这类小组为了追求汉化速度和所谓的“人气”，而牺牲汉化质



←也不知道除了生化5之外，360上还会不会有国人自行汉化的作品。

量的情况，这已经多次出现了。固然不能强求汉化游戏多么完美，但对于显而易见的为了追求速度而牺牲质量的行为，我是坚决嗤之以鼻。说句题外话，360版生化5汉化后，曾有人在3DM论坛提议组建专门的360汉化小组，负责人就表示过因为360汉化测试需要大量的刻盘，这方面资金的问题对于无偿付出的汉化爱好者来说就难以解决。所以，对于适度的“商业汉化”，龙哥个人并不反对，大家多少也可以设身处地的想象一下，当然，这绝对不应该成为某些小组粗制滥造的借口。

Q SEGA新出的《永恒终结》系统真是复杂啊，虽然不少人都说好玩，不过上手难度真高。我玩了好一阵了连战斗系统都还没弄得太明白，所以想向龙哥请教几个问题：1、协力攻击具体该怎么发动？2、IS槽是什么东东？如何增加呢？3、有时候在战斗中会出字提示danger状态，是什么意思？4、大地图上有些六菱格的地形，为什么有的地方走不过去呢？ （天津 赵元）

恩，这游戏的系统想要上手熟练掌握的话确实得花费相当的工夫，其实你提的几个问题大部分在本刊前几期的功略中有做过详细说明，不知你是不是没看到那一期。1、战斗中当在策略模式时排线排到穿过同伴就会变成蓝色，交汇点会有个蓝光点，然后行动，结束后，状态上原来那个0的地方会变成1，即意味着可以使用1次连协攻击。360是按Y键，PS3是按△键发动。连协攻击可以3人同时围成三角交互蓝红伤害一起攻击，实践中也是将危险状态的伙伴通过换位置从而达到安全的一种手段，在本作的战斗系统中是非常重要的一点。2、IS槽相当与行动点数，一次策略模式消耗1个，杀死敌人和破坏掉部位可以回复1个，另外手枪打出追击，集气后再放，一定几率可以让怪的血条变成3~5小格，每打掉一小格也可以回复1格IS。HP和I.S在战斗胜利后会自动回复满，不过HP是只恢复蓝色部分的，如果战斗中被打破IS槽遭到红色部分伤害则无法战后恢复，需靠回复药或回复点或自己家睡觉才可以回复。增加的手段是打BOSS和捡宝箱以及大地图上的红点打败强力怪物可获得1块碎片，集齐4个就能获得一个IS槽，另外大地图每次战斗结束后都能恢复满。3、 “DANGER”是指IS槽空了后的状态，被攻击为直接伤害，无法恢复损失的伤害，一旦陷入这个状态就非常危险了。4、本作的大地图类似于SLG，用光标移动，路上实心的格子是要靠杀怪高几率掉落的各种形状的菱格填进去开路，一些地方通常都隐藏着宝箱，然后有颜色的就要相同颜色去填，来源一般是任务给的或者打怪中几率获得。还有一种是能设置下来做恢复点的还能回城的，这种前期非常稀有。另外剧情推进后会提示各种颜色的区域内还有效果连锁。

Q 我的正版光盘上出现了几条细微的划痕，（在灯光下仔细看才能发现，白天根本发现不了），是机器的毛病吗？我平日爱用软纸擦光盘，很爱惜的，是不是好心办坏事呀？你的光盘有小划痕吗？ 我的PS3是去年8月份买的（现在很后悔为什么不多等两个月买薄机），一直都只玩正版游戏，怎么会这样呢？ （深圳 杨小华）

光盘在实际使用中出现少许细微化痕是合理的，正版盘也是如此，从您所描述的情况来看并没什么问题。擦光盘是最好使用软布而不是用软纸，而且一定要尽量避免将指纹留在光盘上。擦前只需准备一些较柔和的清洁剂或肥皂、清水，切勿使用挥发性汽油、稀释剂、市售的清洁液或塑胶碟片用防静电喷雾剂等溶剂。擦的时候应从光盘的中心向外做放射形擦拭，而不要沿纹路旋转擦拭。还有就是平时不要过频擦拭光盘，机器应该没问题。

Q 请问龙哥，这次新出的机战无限边境的最终BOSS难不难打？记得前作中我采用的是嗑药战术，猛发必杀堆过去的。还有，二周目的时候都继承哪些要素？有没有什么追加的内容或者是隐藏BOSS什么的？我现在打到第9话了，试着去打了一个赏金首（实际上是无意中调查机器遇到的），实在是太强了，我平均20多级的角色直接就给秒了，还好可以逃跑，不然就团灭了！难道赏金首都这么难打吗？ （湖南衡阳 Dark Knight）

这次的最终BOSS挺容易的，基本上三四个必杀就能解决了……不过在最终BOSS战前还有一场连战，所以最好计算好队伍成员的升级经验值，这样在获胜后可以全员升级回复满的状态下轻松搞定最终BOSS。看来嗑药战术确实是前作中比较通用的手段啊，不过这次援护和支援系统的改进可以很轻松的攒出必杀，连打断都不怎么吃香了，所以不怎么需要嗑药。继承一周目的通关存档开始二周目的话可以继承的要素包括剩余金钱、所有道具和装备，但不包括等级和必杀的熟练度等。二周目的时候可以在各个城镇的商店买到所有角色的最高级武器和防具（隐藏迷宫中的除外），每件35000大洋，超级烧钱……刚开始从霸龙之塔出来再马上回去的话就可以挑战这座隐藏迷宫了，不过其难度极其变态，即使是最终BOSS战前的实力过来也只能半途而废。霸龙之塔总共34层，每层地图都一样，最中间固定会遇到一个小BOSS，每隔3层有一个宝箱，但是要打BOSS才能开，BOSS难度随层数增加，BOSS和宝箱会出各种极品装以及人物专用装。最终的隐藏BOSSHP高达100万，胜利后可以得到星穿之神枪（攻击+250、速度-125）。每层都有一个传送点回1层，只要传回1层，以前杀的楼层BOSS就会再次刷新。这里的杂兵都很变态，3个杂兵一回合可以灭掉一个99级的我方队员……而且还会各种精神，所以一定要把级别尽可能的练满然后买满药，一路杂兵战选择SPD高的队员逃跑为主，遇到BOSS再换主力阵容。总之，很变态！至于赏金首们，有通关实力即可搞定，与霸龙之塔比起来可谓是小菜中的小菜。

Q 《生化奇兵2》真是赞！虽然以我贫弱的英语水平，对精彩的剧情了解仍旧不够深，不过加上一些网上看到的资料，从前作起就深感这个系列的博大精深。好了，废话就不多说了，听说本作变成了多结局游戏？我就打出一个，最后Sofia Lamb还活着，不知道一共有多少个结局？具体的达成条件是什么呢？先谢过龙哥了！ （河北保定 BigDaddy）

没错，《生化奇兵2》一共有6种结局，分别是好、中立和坏结局，然后每种结局又以Sofia Lamb的死活不同再各细分成两个。各结局达成条件如下，好结局（Sofia Lamb活）：救出所有小妹妹，Grace Holloway、Stanley Poole或Gilbert Alexander最少活1个；好结局（Sofia Lamb死）：救所有小妹妹，Grace Holloway、Stanley Poole和Gilbert Alexander全部杀死。中立结局（Sofia Lamb活）：至少救1个小妹妹，杀1个小妹妹，最后选择时选死，Grace Holloway、Stanley Poole和Gilbert Alexander都不杀；中立结局（Sofia Lamb死）：至少救1个小妹妹，杀1个小妹妹，最后选择时选死，Grace Holloway、Stanley Poole或Gilbert Alexander最少杀1个。坏结局（Sofia Lamb活）：至少救1个小妹妹，杀1个小妹妹，最后选择时选活，Grace Holloway、Stanley Poole和Gilbert Alexander都不杀或者杀掉所有小妹妹，Grace Holloway、Stanley Poole和Gilbert Alexander都不杀；坏结局（Sofia Lamb死）：至少救1个小妹妹，杀1个小妹妹，最后选择时选活，Grace Holloway、Stanley Poole或Gilbert Alexander最少杀1个或者杀掉所有小妹妹，Grace Holloway、Stanley Poole或Gilbert Alexander最少杀1个。


←这次的《生化奇兵2》一共有多达6种不同的结局。

Q 记得以前在杂志上提及过任天堂磁碟机这个东东，小弟因为主要是从PS2时代开始玩家用机游戏的，所以对于之前的一些东东了解得并不深刻。好像超任时代有个什么小博士磁碟机还是啥的，可以用这个很便宜的玩游戏，请问龙哥任天堂磁碟机是指这个吗？ （陕西宝鸡 张强）

简单说明一下吧，FC和SFC分别是任天堂推出的8位和16位家用游戏机，都是采用的卡带作为游戏载体；不过后期为了推出更大容量的游戏和降低成本（卡带成本过高），才推出了相应的磁碟机，FC有对应的磁碟机，SFC也有与之相对应的磁碟机。这些磁碟机都有任天堂官方推出的机型，也有第三方或是“民间”（也就是组装）推出的版本。例如你所说的小博士，在超任后期的我国还是非常火的，毕竟超任卡带那么贵，又没有盗版，一般玩家谁也负担不起。所以磁碟机这种方式虽然前期投入要高一点，但是之后就可以花很便宜的价格玩到许多游戏了，还是非常划算的。说到这里，不知为何忽然想起当年的“新天利游戏VCD”了……

Q 近来闲得无聊正在温习《光明之泪》，不过我玩到“猫女救出战役”之后在作战会议结束后便剧情不能了，没有新的地点出现了。不知道该去哪了，现在队伍角色栏里还有一空缺，请问该怎么办？ （广东惠州 傅山）

你指的是猫女マオ给我方送来国王的信件后众人去救出巨人族BABY的那一战吧？完成该任务后回到勇者亭，猫女マオ就会加入我方，同时原来的地下室也改建为我方的秘密作战会议室。开完作战会议后离开会议室，在快出去的时候会遇到前来增援的巨人族伙伴。有了巨人族伙伴的帮助，之前作战会议上因为缺少力量型选手而不得不暂时放弃的作战计划现在终于可以实行了，再次回到会议室召开作战会议，就会出现新任务“旧街道要击作战”。



战国的野望，乱世造就英雄梦

日本战国时代是一个传奇的时代，和其他所有诸侯割据的乱世一样，这里没有正义，没有邪恶，没有王权，也没有世世俗俗的你尊我卑，有的只是有能者尽出头的弱肉强食。在这个时代，有野心、有抱负的人都有展露于历史舞台上的机会，就像丰臣秀吉一样，一介农民也可以步步高升直到太阁关白。而织田信长，这个出身即是小贵族的一家之主，凭借自身优秀的资质和放眼世界的眼光，聚拢了全天下最有能力的人为他效力，一度把战国乱世引向归于统一的道路上。要不是时运不佳被手下人暗算，日本今后几百年的历史可能就会被改写。就像很多人说的那样，信长的野望，乃天命注定。 □文/翅膀

"若要判断一个人，便要看他在掌握力量之时的所作所为"——柏拉图

跨越了漫长的时间长河，解开了命运的封印，克里托斯带领着远古的泰坦巨人们冲向了奥林匹斯山，这将是他们最后的复仇。

巨石在崩落、海水在咆哮、奥林匹斯的天空阴云密布，战争的火焰席卷而上，神与怪纠缠厮杀，这一切都阻挡不住克里托斯等人的前进。

站在高高的神殿向下俯视，宙斯身旁尚有一战之力的人只剩下了自己的两位兄长：海神波塞东、冥王哈迪斯，以及太阳神赫利奥斯、大力神海格力斯与神使赫尔墨斯。十二主神中原本司掌战争的两位神祗，阿瑞斯和雅典娜都已先后命丧克里托斯之手。

对于双方来说，这都是最后的决战了，不是你死，就是我亡！

Chapter1 大地之母·盖亚

克里托斯正站在大地之母盖亚的身上，泰坦一族巨大的身躯使得他们在面对奥林匹斯这座高耸入云的大山时也能轻松攀爬自如。然而，复仇之旅注定将是一波三折。

诸神的军队冲到了盖亚的身上，到克里托斯大显身手的时候了。现在身上的雅典娜之刃已经被升到了最高级，对付这群杂兵不费吹灰之力，不过在本作中新增了一个乱军中颇为实用的技能：冲锋，圈键抓住敌人后再配合左摇杆按方块键即可抓着敌人四处乱撞，攻击力很强，很实用。

这时突然发生异变，跃入海中的波塞东指使自己的坐骑海马缠住半空中正在攀爬的泰坦们的脚踝，将他们一个又一个的拽下山壁。就连盖亚都不能幸免，虽然没有被拖下海，但是她的手臂却被海马刺穿，并突然阻拦在了克里托斯的面前！

BOSS 海神坐骑（一回目）

第一阶段的海马比较简单，只会一招攻击方式，就是从嘴里突出一条水柱进行攻击，一旦被击中的话不但会被吹飞，而且在吹飞过程中会造成持续伤害。这一阶段海马喷水柱的频率还是比较高的，好在出招前的动作很明显，提前向两旁翻滚就能躲开，或者直接发动魔法也行。

之后发生剧情，战斗进入第二阶段，此时由于克里托斯是倒插在盖亚的手臂上，所以镜头是倒转的。这时候海马只会用爪子攻击玩家，需要按叉键进行跳跃闪避，而且也不能发动魔法。很快镜头就会再次发生变化，这次是变成了向上攀爬的姿势，海马的攻击主要用爪子凿和喷射水柱两种。两招的攻击力都不低，不过前奏仍然很明显，可以用左摇杆与叉键的配合快速跳跃闪避。

进入第三阶段，又回到了正常的视角，海马的攻击除了上述两种攻击方式之外还会追加一个向前扑的招式，它的每一招发动时间都比较长，注意观察并随时进行闪避或是发动魔法即可。之后发生剧情，克里托斯暂时挣脱海马的纠缠来到了奥林匹斯山上。

Chapter2 奥林匹斯山



顺着山壁上的藤蔓攀爬着前进，与前两作相比，这次在攀爬场景方面要明显少了许多。在攀爬的过程中，会看见闪电泰坦被冥王哈迪斯扯落悬崖双双消失不见。之后还会看到盖亚仍然被海马所纠缠，身上又给扎了一个大窟窿眼。再往前会有可供玩家观察和欣赏场景的地方，只需按R1键即可，屏幕下方还会配上相应的文字注释，以后的旅程中还会多次遇到这种"观察点"，虽然与游戏流程无关，但也正好欣赏一下战神壮阔的场景和绝赞的画面。



GOD OF WAR III

ゴッド·オブ·ウォーIII

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神3			2010年3月16日
	动作冒险	SCEA	59.99美元	美版
	蓝光	1人	1080p	17岁以上

战神系列的完结篇，果然不负众望，除了感动还是感动！这样一款容量巨大的游戏在不用硬盘安装的前提下竟然能够实现无缝读盘，让人不得不佩服索尼SANTA MONICA工作室的无敌技术能力！PS3的超高性能在本作中得到了完美的体现，配合高清电视与优质音响设备，带来的震撼简直是无以复加！场次众多的大魄力BOSS战，特别是对泰坦克洛诺斯那场，极其酣畅淋漓！结尾的剧情比较出人意料，不过这或许是克里托斯最好的归宿了。 □文/北斗

再往前走，会发现由于奥林匹斯诸神的活跃，泰坦一族正陷入了困境：阿特拉斯正被赫利奥斯驾驶着战车不断撞击，盖亚也在遭受着海马的穿透。现在没办法帮助他们，只能继续前进来到战神阿瑞斯的墓穴。此时会出现一个小BOSS：半人马，其招数比较简单，一种是冲过来用枪突刺，这个可以翻滚或者弧形跑动进行闪避，一旦命中就如进入QTE，只需顺时针转摇杆半圈即可；另外一种是近身时用枪划弧线攻击。此战周围会有许多杂兵出现，正好多利用冲锋不断的撞击半人马，如此可以轻松获胜。



之后需要先搬动摇杆将半空中的平台移动到右侧，这个机关是有时间限制的，发动后需要迅速跑到右侧爬上梯子跳到平台上再调到左侧上方。经过第一个存档点后，就是与海马的第二次战斗。

BOSS 海神坐骑（二回目）

刚出门就会遇到海马大鳌的突然袭击，此时需要迅速连打圈键，之后发动QTE再次跳到盖亚身上与海马第二次PK。这次海马又多了一个用大鳌轰击地面的大范围攻击技，看其快要发这一招时就二段跳至半空再用伊卡洛斯之翼滑翔滞空。第一次QTE后会将它的一个尖爪打落在地并滚到了屏幕左上角，先不用管这截爪子，继续攻击本体；第二次QTE后就会扒开它的胸甲露出里面的弱点，此时需要迅速跑到断爪附近发动QTE，将断爪举起来扎进海马的胸口弱点，终于搞定了一只海马。不过，波塞东有许多只这玩意儿……



战斗胜利后顺着被海马扎穿的窟窿跳进盖亚的体内，来到盖亚的心脏前，这里被许多坚硬得石头所包围。需要先从右侧按R1拉出一截石柱，推动右摇杆转动石柱方向将其塞入左侧的岩壁中才能形成通路。沿途消灭掉几波杂鱼后回到盖亚的头部，这里将与海神波塞东展开决战。

BOSS 海神波塞东



此战一开始波塞东会利用四只海马将自己固定在盖亚的身上，我们的任务就是攻击这四个固定的爪子。这一阶段波塞东的攻击方式有两种：一是用左右某侧的爪子进行攻击，只需注意背景波塞东的动作，当他扬起身体某一侧时，准备朝相反的方向闪避即可轻松躲开；另外一种是用三叉戟对地面发动大范围闪电攻击，这一招要看准时机提前跳上空中，并利用伊卡洛斯之翼的滞空效果就能躲过。

将四只固定爪都打松后需要跳上盖亚的拳头，然后盖亚就会用手将波塞东牢牢按在山壁上进入第二阶段。这一阶段可以直接攻击到波塞东的本体，其攻击方式有三种：一种是近身时用手臂抡你，所以近身砍几刀后最好马上向后闪避；第二种是用三叉戟的蓄力攻击，这个很好躲，注意当三叉戟还扎在盖亚身上时是突不过去的，只能等待；第三种是三叉戟的三连击，前两下都基本扎不中你，只有最后一下需要提前翻滚躲避。造成一定程度的伤害后，波塞东就会暂时晕倒，此时要迅速爬到上方发动QTE将其胸甲扯掉。

进入第三阶段，与第一阶段打法类似，波塞东会追加一招大鳌攻击，杀伤力很强，不过仍然很好躲避，前兆很明显。再次打掉四只固定爪后发动QTE将波塞东的本体撞出神体之外，此时会以波塞东的视角进入QTE肉搏战，海神会被克里托斯残忍的虐杀掉……



搞定波塞东后盖亚会带着你直接爬上山顶与宙斯决战，然而这次我们连出手的机会都没有就在剧情中直接被宙斯用雷霆击落深渊。在双双坠落的过程中，盖亚会用一只手抓住岩壁，在半空中无处借力的克里托斯向盖亚求救，谁知这时“盟友”终于暴露出了自私的本性：原来盖亚一直以来都只是当克里托斯是个可以利用的棋子而已，这次战斗的真正目的也是为了让泰坦族重新夺回神山的主宰权。如今自顾不暇之际，根本不会管“盟友”的死活，愤怒的克里托斯只能在无奈中坠入了地狱……在深渊中等待着克里托斯的，将是冥王哈迪斯的复仇！

Chapter3 哈迪斯的领域

战神每作中克里托斯都会坠落一次地狱，所以这里尽管看上去很可怕，对于克里托斯来说已经和逛自己家的后院没有多大区别了。不过话虽如此，在冥河中顺着河流向下游的时候还是会被强制性的吸掉一半的生命以及魔法能力，武器也会被打回原形。上岸后的克里托斯已经筋疲力尽，往前走一小段就会遇到在2代结尾时被误杀的雅典娜的灵魂（自称是脱离肉体成为了更高级的存在）。这位曾舍身为宙斯挡下致命一剑的女神如今却不知为何一反常态，决心协助克里多斯推翻宙斯，她告诉你只有摧毁宙斯的神力之源——奥林匹斯圣火才有可能将其击败。之后还为失去光芒的双刃注入了新的能力，变成了流亡双刃。



由于能力减半，新武器也得从1级开始修炼，所以暂时战斗力会下降数个档次。前进一段后会听到冥王哈迪斯的声音并重新获得魔法“斯巴达军团”，这个魔法以前就是哈迪斯教给克里托斯的，如今竟然再次将它教给了与自己有杀妻之仇的克里托斯，真是让人难以理解。途中被地狱藤蔓封锁的通路现在还过不去，通过锁链后会遇到两只美杜莎。这个是老熟人了，感觉这次的石化判定没有那么严格，只要成功发动QTE解决掉一只美杜莎就会在利用其被扯下来的头部瞬间发动石化能力，将在场的所有敌人全部石化，如此即可轻松击杀。

右侧的路现在无法通过，往上走会看到被囚禁在此永受折磨的皮里托奥斯。先跳上左侧的平台，克里托斯踩在平台上之后就会短暂开启右侧尽头上方的护栏。先别管护栏，从这个小平台跳到一旁的通道中，将里面放有易燃物的笼子推下地面并一直向右推到能被地狱犬喷火点燃的地方。之后重新跳回小平台上开启机关，迅速跑到右侧，利用伊卡洛斯之翼和被点燃的笼子散发出的蒸汽向上飞过护栏扳动机关放出里面的地狱犬，下去与地狱犬战斗，QTE后可以骑上地狱犬，方块键和三角键分别对应连续的火球喷射和大面积的喷火技能，清理掉路上的杂兵后再让地狱犬烧死被囚禁的皮里托奥斯，最后解决掉地狱犬在被皮里托奥斯的尸体上得到了阿波罗之弓。



阿波罗之弓属于道具类物品，得到之后会在魔力槽下面追加一条黄色的力量槽，这个是本作的新系统，力量槽使用后会自动回复。按住L2可以用阿波罗之弓锁定远处的敌人，右摇杆可以切换目标，轻按是普通射击，按住蓄力再放开威力会大增并附带燃烧效果。

回到下面那个场景，用阿波罗之弓将右侧拦路的藤蔓烧掉打开通路。之后的流程比较简单，沿途杀敌和收集隐藏的宝箱。最后会来到一个大的圆台，旁边的三座雕像代表着拥有至高权利的三位冥界审判官。

Chapter4 冥界的审判者



先在中央平台触发剧情，然后来到下方的冥书处接受三次挑战。第一波的杂鱼很好解决；第二波是两个米诺陶诺斯，建议让亡灵走到门上变成骷髅兵再抓起它们去撞牛头，第三波有一堆飞在空中的小恶魔以及一个美杜莎和数个米诺陶诺斯，小恶魔需要优先跳至半空连续L1+〇键全部击杀，如果能够先QTE解决美杜莎的话就能直接杀死石化的米诺陶诺斯。通过挑战后回到中央平台，剧情完毕可以穿越右手刚开启的传送门。

通过传送门并一路杀敌向前会来到一个金色的少女雕像前，雕像手中的灵魂一开始会误认为克里托斯是她父亲并向他求救。跳上锁链到尽头再顺着藤蔓滑下，穿过缝隙后需要解决一波敌人。接下来的一个房间是个小谜题，这里需要先在1层用阿波罗之弓烧掉荆棘丛；接着来到2层，搬动右手的限时机关后迅速跳上左侧的升降机来到3层；在3层将荆棘火炉推到升降机旁边，再跳下2层扳动限时机关上来，将火炉推至升降机并运送到2层；将火炉推至中央的荆棘丛上加大火势，这样就能飞上顶部了。



先别忙着飞到顶部，2层中央新开启的房间除了有凤凰羽毛之外，还有大量会反复刷新的怨灵之手，可以考虑在此刷红魂给武器升级。继续向前会遇到3个石像怪，它们的攻击力和防御力都很高，但是速度很慢，花费点时间清理掉即可。普通轻攻击打在它们身上不会出现任何硬直，但是△键的砸地重击还是会有硬直的。不过既便如此，也不会像其他敌人那样会被砸至浮空，而只是身体稍微后退。稳妥的打法还是保持距离□□△，被近身时就翻滚躲开或是跳起R3飞到其身后。等以后有了拳套，打起来会惬意许多。

Chapter5 大熔炉



再向前就会遇到火神与冶炼之神赫斐斯托斯，在希腊神话中，赫斐斯托斯虽然长相丑陋，但为人温和热爱和平，并且能够打造各种强大的神器。左侧的大门现在还打不开，右侧存档点旁扳动控制杆即可打开后方的大门。

动中间的摇杆一圈后就会打开通路。用阿波罗之弓烧毁荆棘后向前剧情后获得"奥林匹斯之剑"，这样当屏幕右侧的符号攒满之后（杀敌自动积累）按下L3和R3即可发动"斯巴达之怒"，这种状态下的克里托斯攻击力会大增，但有时间限制，也可半途终止。

解决掉几个弓箭手之后会遇到两只看门的地狱火焰犬，它们的攻击方式比较简单：爪子攻击可以防御和弹反，向前扑击只可躲避不可防御；猛击地面可以防御和弹反；喷火球可以躲避或弹反。由于地狱犬有3个头，所以每只地狱犬都要QTE3次才能解决，每种形态的攻击方式都会略有差别。之后推门进入哈迪斯的宫殿。

Chapter6 哈迪斯的宫殿



拉动左侧的轮杆可以开启大门，但是这个有时间限制，赶是赶不过去的。需要先去右边的房间中拉出墙壁中的石柱卡在轮杆上，这样就不用担心时间问题了。这里开始会有许多小恶魔出现，这些家伙用弓箭射的话比较麻烦，笔者个人的习惯是直接按圈键挨个扯成碎片，很过瘾。

然后顺着中间的藤蔓爬到右侧的二楼，这里会出现小的狗怪和米诺陶诺斯，解决掉后继续向右走会来到一个大厅。大厅中央正前方是哈迪斯的雕像，雕像手中吊着的棺材里是被克里托斯杀死的哈迪斯爱妻珀耳塞福涅的尸体。拉动中间的机关用棺材撞击雕像就会在左右两侧个掉下一个梯子，这里是个机关谜题。

先把下面这层的宝箱搜刮干净，然后从左侧的楼梯下去，乘升降梯下到刚才有轮杆机关的房间，将之前用来卡住轮杆的石柱推到升降机上带上来。搬动左侧房间的机关并用石柱卡住，这样哈迪斯雕像的右手就会被锁住；接着再去右边楼梯上的平台扳动机关卡住哈迪斯雕像的左手。现在拉动中间的机关，就可以用冥后的棺材撞碎雕像的胸口进入BOSS战。

需要注意的是，刚放下两边梯子的时候会出现敌人，包括一堆飞在空中的恶魔等，先将怪物都清理掉后再去应付机关比较好。

BOSS 冥王哈迪斯

哈迪斯的身躯并没有想象中那么巨大，第一阶段主要有两种攻击方式：第一种是用脚踩，这个非常好躲，但要注意脚踩附带小范围杀伤效果，所以闪避后也不要离得太近；第二种是钩爪二连击，只需朝一个方向翻滚就能躲过。这个形态很好打，很快进入第二阶段。

进入这个阶段前哈迪斯会跃至很高的地方停顿片刻，然后猛冲下地面造成大范围杀伤，此时需要提前跳至半空并利用伊卡洛斯之翼的滞空性才能躲过。此状态的哈迪斯会追加两种攻击方式：其一是用钩爪攻击地面，这个的应对方法和脚踩差不多；其二是钩爪的远距离旋转攻击，注意这招一共有四下，中间会有停顿。一定伤害后进入QTE，成功就会从其身上扯下一块肌肉。

现在哈迪斯会试图将掉落在地的肉块吸回并从地面上伸出许多只手，一定不能让肉块被吸回去，猛砍掉后可以恢复部分体力。此时哈迪斯会发飙，先是在地面大范围的锁链攻击，看准地上不是红色的区域，那里是安全的地方。注意躲避哈迪斯的砸地范围攻击，之后他还会放出三个亡灵，对付亡灵可以直接在近身时跳跃躲避或是直接防御弹反。再次QTE切下哈迪斯腰部的肉进入第四阶段。

接下来就是重复上面的步骤，优先打碎哈迪斯掉在地上的肉，其会新增加一招，用锁链进行横扫。再次QTE弄掉其一块肉厚就会进入第五阶段，此时双方各扯着钩爪链条的一段对持。一边防御其攻击，一边用链条反击，快掉下冥河时连打圈键爬上来，QTE成功后获得冥王的钩爪。再然后是对哈迪斯最后的战斗，注意当其全身扑击的时候需要利用旁边的跳跃点跳到其身后躲避，最终QTE成功，克里托斯用钩爪扯出哈迪斯的魂魄并吸收到了自己体内，现在可以安全的下冥河了。

游到尽头上岸之后获得魔法"召唤灵魂"，继续向前游，拉开上面的控制杆开启下方河流的门，继续向前回回到大熔炉与火神再次见面。向后回到有四座石像的大转盘上，石像复活，全部解决后转动转盘穿越传送之门来到奥林匹亚城。

Chapter7 奥林匹亚城

再次返回人间，向前没走多远就会看到盖亚还一只胳膊跟山上吊着，她会请克里托斯帮忙。之前坠入地狱可都是拜盖亚见死不救所致，现在这个"忙"我们是帮定了，QTE后克里托斯直接将这只手掌切断，盖亚也因此坠下了万丈深渊。

往前走来到一座试炼大门前，这里会涌出一大堆的金甲士兵，他们无法直接抓取，而且经常发动重击，给它们围住的话会比较麻烦。建议拉开距离后按照□□△的节奏不断发出砸地技将敌人大片的砸上空中，等他们头上冒出标记可以QTE时就可以抓起进行冲锋了。



全灭这群金甲兵后开启大门向前走，此处需要先用阿波罗之弓射击远处的鹰身女妖吸引其近身，然后L1+○键拽住她就能飞到对面去。从洞穴中出来后会看见远处的火焰泰坦正被太阳神赫利奥斯撞得头晕眼花，跳到面前的平台上解决掉一批金甲士兵后，半人马再次出现。现在你的武器可不是满级，所以与第一次相比反而会吃力些，同时还会有一批金甲士兵出现。这里有个安全的地方，就是右上角那个走廊，敌人都不会过去的。利用这一点将敌人全灭后即可沿着走廊继续前进。

来到有巨弩的平台，正准备扳动巨弩时出现一只奇美拉，这家伙也是分成了三个阶段。攻击方式主要有喷火、撞击和第二形态直立起来后的爪子连击。期间赫利奥斯还会扔火焰过来攻击克里多斯，注意地上提示其落点的光。搞定奇美拉后扳动巨弩，拉满后别急着射击，看清楚赫利奥斯战车的飞行路线，等其飞到你正前方的时候再发动巨弩将其射下来。

回头利用鹰身女妖飞到对面，先解决掉一批敌人，从墙壁里可以拖出装有荆棘的炉子，打开右边的门后推动荆棘路前进，等大批敌人围上来后射击路子利用其爆炸效果可以比较轻松的解决战斗。之后一路前进来到赫利奥斯坠落的平台，此时会跳出一堆手持重盾的敌人保护他，先别急着攻击，等下会出来一个独眼巨人，QTE后即可骑乘上去，利用独眼巨人大棒的攻击力可以轻松将盾牌兵砸飞。全灭敌人后赫利奥斯会放出太阳光组织克里托斯靠近，此时要用右摇杆调整克里托斯的手拦住太阳光等靠近后再将赫利奥斯干掉。



杀死赫利奥斯后整个奥林匹斯山都笼罩在了黑暗之下，获得重要道具"太阳神的头颅"，切换方法为L2+△，利用这个可以照亮隐藏的道路，已经发现隐藏的宝箱，长按△键蓄力后再松开的话就会让当前所在区域暂时进入照明状态。

Chapter8 通往黎明女神之路

利用太阳神的头颅照射面前的石壁即可发现隐藏的路，通道里面很黑暗，需要用头颅照明，沿途还会有几波杂鱼前来攻击。途中如果发现没有路了就去照可疑的墙壁即可，爬上尽头的锁链并解决掉几个杂兵后再下降。接下来的场景需要用阿波罗之弓射击右侧远处的鹰身女妖，吸引其飞过来后抓住她飞到其原本栖身的平台再攀爬上去。



之后途中会遇到三只鬼魂，一次最多会出来两个，它们主要是用手中的镰刀攻击。当它们钻入地下后就需要将其拖出来，有时候也会用镰刀防御你的轻攻击。再往前走还有鬼魂出现，远方也有弓箭手不断干扰你，有时间的话就先射杀掉，没时间就用弹反将箭支反弹回去。

之后需要利用上升气流向上飞行，注意飞行时的摇杆方向与平常是相反的，高速飞行时需要注意躲避前方的障碍物，总体来说问题不大，还是很爽的。到顶后需要发动QTE将奥林匹斯之剑插进火焰泰坦的左眼，然后顺着圆形楼梯向上行走。往上爬的时候注意上方不断掉落熔岩下来，提前看准其下落方向然后进行躲避。接着完成第二次飞行后就会进入洞穴之中。



本作中一共有四段飞行场景（算上蝎子王那场战斗的话是五场），由于飞行时是无法加速或是减速的，所以能做的只有控制好方向躲避障碍物。关键是提前看清楚远处的地形并及早开始调整位置，有时候一旦被撞，很有可能导致短时间内被连续碰撞。

Chapter9 洞穴

降落之后烧毁缠绕在齿轮上的藤蔓，之后来到一个不断上升的箱子平台上，最开始会先涌出一堆杂兵，之后还会有两只穿着铁甲的米诺陶诺斯。杂兵完全不用担心，但是铁甲米诺陶诺斯会优先攻击吊着平台的铁链，一旦铁链被打断就会直接摔死。所以看到其在用斧子砍铁链的时候需要立即赶过去攻击它，吸引其注意力。



解决掉这两只铁甲米诺陶诺斯后，平台会靠近另一个平台，但此时还不能上去。这个平台上站着一排弓箭手，先全部解决掉，此时又钻出一只地狱犬，对其重创后一定要QTE成功，这样就能骑乘上去。紧接着会钻出一堆铁甲米诺陶诺斯，利用地狱犬猛攻它们，尽可能的对它们造成杀伤，否则铁链很快就会被砸断。终于全灭掉所有敌人并成功登陆。

再往上会遇到以速度闻名的神使赫尔墨斯，这个家伙言语挑衅了克里托斯一番后从容离去。顺着锁链一直往上爬终于来到奥林匹斯圣火之间。

Chapter10 奥林匹斯圣火

房间中央供奉着的就是奥林匹斯的圣火，而被圣火所包围的赫然就是1代中克里托斯为了向阿瑞斯复仇而找到的潘多拉之盒。正当克里托斯想去触碰时，雅典娜的灵魂出现阻止了他并告知，只有找到与圣火同名的人，火神的女儿潘多拉才能打开盒子得到其中足以弑神的力量。



大厅周围有许多圣经，直接按R1阅读的话无法看清上面的字，必须用太阳升的头颅照射圣经背后的墙壁，当墙壁上浮现出图像的时候再按R1才能看清文字。当我们看到第三本圣经的时候，神使赫尔墨斯再度出现，这个让人讨厌的家伙再次仗着自己的速度开始嘲讽克里托斯。爷岂是好惹的？追！

Chapter11 奥林匹亚要塞

追出去后先顺着墙壁往下滑，再跳跃到木桥上时会飞过来一颗大火球把桥砸断，此时需要迅速向上攀爬，因为火焰会从后面烧上来，一旦被追上就会直接死亡。途中会有平民节在桥上挡住你的去路，没办法只能杀死他们了，注意用普通的攻击即可，不要用圈键去抓，太费时间。

到达平台后杀死平民可以补血，再往前触发剧情后先不用管赫尔墨斯，贴着墙壁慢慢前进，接着的平台上会有一堆的敌人，全部料理掉，这里也可以用太阳神的头颅先镇住它们再进行清理工作。之后赫尔墨斯会把正门关上，爬上左侧的楼梯来到房顶，看见赫尔墨斯正蹲在远处的石像头顶。干掉杂鱼后先推动圆台右下方的摇杆，从缺口处跳上圆台，拉动巨型投石车，成功发动QTE后就会抵达赫尔墨斯所在的石像上。

跟随赫尔墨斯的血迹一路跳跃前进，终于到达一个密闭的平台，这个狡猾的家伙终于无路可逃只能正面迎战我们的斯巴达战士。尽管贵为十二主神之一，但这家伙除了速度快之外，在这样的战斗中没有任何有危险的地方，建议使用大范围的攻击技。等其被击倒在地后靠近，没想到这个阴险的家伙一边抱怨正面决斗对他不公平一边突使阴招，此时需要QTE两次，一次是转半圈，一次是大半圈。

对于这个烦人的神使，克里托斯是绝不会手下留情的，又是一次凶残的虐杀，得到重要道具"赫尔墨斯之靴"。按L2+△键即可发动，墙壁上有鞋印标记的地方都可以用这双靴子蹬上去。顺着足迹来到神殿门口，这里会遇到新的怪物：铁甲独眼巨人。它的铁球可以攻击到很远的地方，普通攻击时不会发光，蓄力攻击时会发出金光，而且是来回两下都有攻击性。其实对付它非常简单：只要持续按照□□△的节奏攻击即可，这样它就会持续陷入硬直状态，连锤子都发不出来就直接被屈死了。搞定后推开大门重新回到圣火之间。

Chapter12 奥林匹斯的圣火

现在是圣火大厅的2层，先绕着走一圈把宝箱都拿了。接着进入唯一开着的门，走廊里会遇到新怪物：赛莲女妖。这种怪物的特殊能力是可以隐身，当她们变成蓝色的时候普通攻击就无效了，必须用太阳神头颅让其现出原形。她们的攻击方式除了普通的近身技之外，还会远距离扔蓝色的小火焰和浮在半空咆哮，咆哮的时候最好远离杀伤半径（蓝色的圆圈），否则会给震晕。两次QTE杀死她们的话就一定能得到魔法宝珠，这个和2代的巨人眼球一样，属于特殊收集物品。

解决女妖后来到缪斯大殿，这里又是一个谜题机关。先利用旁边的气流飞上去搜刮宝箱，然后在顶端控制四个圆盘，将下面的图案转成一把横着的长剑形状，跳下去到有PS按键图案的地方开启小游戏，这个其实就是个很简单的节奏游戏，当按键图案移动到中间的方框内时按下对应的键即可。

完成后圣火会升起，拉动摇杆平台就会下降，下降过程中会先出来三个盾牌兵，等美杜莎出现后用QTE将其解决掉并发动石化即可搞定盾牌兵。顺着螺旋状的阶梯向上返回圣火之间，搞定拦路的弓箭手和鬼魂之后来到观望台。这里会遇到宙斯的老婆，也就是神后赫拉，这个以妒忌心闻名于世的老太婆不但不肯告诉克里托斯潘多拉所在，还呼唤出了大力神海格力斯。

BOSS 大力神海格力斯



难得克里托斯表现出了人性的一面，不想对自己的这个兄弟下手，无奈对方却咄咄逼人，手足相残之事终究无法避免。最开始海格力斯会召唤出一堆杂鱼上场，这些家伙根本无法对我们构成威胁，反而可以抓住他们发动冲锋去攻击海格力斯。一定程度的伤害之后就会出现QTE，成功后需要抓住海格力斯配合右摇杆将其往两边的荆棘上撞，两回合后就会拔掉海格力斯的胸甲。

现在对方的攻击方式中多了一招砸地的范围攻击，老办法提前跳跃后滑下滞空躲避。继续抓杂鱼撞他并QTE打掉海格力斯的头盔。现在大力神终于学聪明了少许，不再召唤杂鱼，而是两人单挑。他的攻击非常套路化，很好躲，攻击数次后这个脑子进水的家伙竟然莫名其妙的转身与赫拉说话。

QTE抢下一个拳套后注意躲避他扔大石块的攻击。最后海格力斯会被压在大石块下，冲过去一段猛殴QTE，大力神的脑袋给砸成了一堆血浆……

战斗之后获得"尼米亚护手"，这副拳套是系列必备的重武器，速度虽然偏慢，但威力极大，而且升级后也有一定程度的范围攻击能力，个人认为是本作最好用的武器了。用拳套砸碎蓝色的晶体拉动开关打开海格力斯尸体下方的闸门，返回途中会遇到一队盾牌兵，现在用拳套可以轻松将他们的盾牌砸碎了，赞！

Chapter13 波塞东的房间

上岸后来到波塞东的房间，这里会出现一队盾牌兵和一些狗，用拳套轻松料理掉后扳动左侧的机关进入大门后面，不过这个机关会自动转动，我们进去后大门从身后自动又关上了。往上走会看到波塞东公主被困在房间内正在呼救，不过当她看到来者是杀死自己父亲的克里托斯后更加惊慌失措。

先别管她，往左进入一个房间，这个房中水里布满了尖刺，摔下去会直接死亡。利用伊卡洛斯之翼飞到右侧的传送门里面，这样就会来到中央上方的平台，飞到左侧的小平台扳动机关。返回房间门口的平台会出现许多狗同时出现一个桥连接右侧的传送门，将狗按圈键挨个踢进右侧的传送门，它们会被自动传送到中间的平台上，每被传过去一条狗，中间的平台就会降下一段。传送四条狗过去后就可以进入下面的传送门了。

来到波塞东公主被困的房间，搜刮一番后放走公主。原路返回，发现公主正被那四条狗攻击，将它们全灭后需要QTE将吊在平台边上的公主救起。等公主回到平台后突然升起栅栏，两旁的青铜雕像塔罗斯复活，对付它们只能用拳套，打在它们身上会逐渐变色。解决完塔罗斯后推着公主回到之前有转动机关的大厅，这里还有一波敌人，全灭后克里托斯会用公主的身体卡在机关上……随着一声惨叫，机关终于停止了，公主也给碾碎成了一堆血水。

Chapter14 上层庭院

转动摇杆沿着平台跳跃前进，左上方的拉杆坏了无法转动，返回一个平台，再转动一次摇杆就能打通往右走的路。进入大门后来到爱神阿弗洛狄忒，她是火神赫斐斯托斯的妻子，在希腊神话中曾经与战神阿瑞斯私通并被火神捉奸在床成为了诸神的一个笑话。没想到克里托斯不但继承了阿瑞斯的神位，同时也继承了他的情人……不用多说了吧？战神系列特色的色情小游戏，这次仍然采用的是侧面描绘的方式，两个女仆的表现很有意思。



完事后获得一堆红魂同时打开房中的传送门来到大熔炉，没想到被戴绿帽子的火神就在隔壁……好在对方并不知晓刚才发生的事情。从火神的口中得知原来打开潘多拉魔盒的"钥匙"就是他的女儿潘多拉，赫斐斯托斯答应为克里托斯打造新的武器，但是必须获得"石脐"这个材料才行。

往左通过大门后竟然重新回到地狱，半人马再次出现，现在你至少也有一把武器升满了吧？不管是流亡双刃还是拳套，总之这家伙已经无法成为威胁了。

Chapter15 地狱深渊

全灭敌人后从右侧突起的一块石头处跳上平台向前走，大厅里会出现两只奇美拉，这里可以利用荆棘之炉的爆炸效果对其造成较大杀伤，不过提前估计好距离比较关键。料理掉敌人后拉动提西福涅之门两旁的机关，下方会出现方块道路。先跳到左侧的方块上，等鹰身女妖过来后捉住飞到右侧的方块上，并拉动机关来到顶端打开大门进入深渊。

往前走就是第一次泰坦之战的战场，飞跃过一个深渊之后抵达某个泰坦的手部，这个泰坦竟然就是第二代神王、盖亚的儿子、同时也是宙斯父亲的克洛诺斯，他已经知道了盖亚被克里托斯砍手后坠落深渊的情况，决心为盖亚报仇。

BOSS 克洛诺斯

此战可以算是本作中最为壮观的一场BOSS战了！因为克洛诺斯体型超级庞大的缘故，你并非是直接与他进行对抗，而是辗转于其如山一般身躯的各个部位。

刚开始就是QTE，必须连打圈键才能防止克里托斯被克洛诺斯用手指捏死。紧接着用太阳神的头颅蓄力后暂时晃瞎对方的眼睛，这样就会跳到他的身上。清理掉杂兵向上攀爬的时候必须打碎一个拦路的肉瘤，此时克洛诺斯会发现你的位置所在。然后我们需要一边解决杂兵一边躲避克洛诺斯的手抓，当他的手抓住自己身上时就可以冲过去猛砍，两次QTE后就会拔掉他的指甲盖。

巨痛钻心的克洛诺斯会发怒用这个手掌拍下来，注意观察地上，有阴影的地方会被拍到，提前躲到没有阴影的地方去。当克洛诺斯用嘴吹气时要转动摇杆反方向走，否则会被吹下去摔死。等其手掌拍下来时爬上他的手指，克洛诺斯会将手指放在自己眼前，吹风的时候对应方法如前所述，抓住空隙再次用太阳神的头颅蓄力晃瞎他的双眼。

这回会掉落到克洛诺斯的肚皮上，向上攀爬会来到肚子中央的一个平台上，解决掉青铜巨像后掰开中间的枷锁，并被克洛诺斯抓起。连打圈键撑起对方合拢的巨掌，并用奥林匹斯之剑刺伤一只手掌，等其手掌倒过来之后攀爬到手背上。之后需要迅速向右跑动，到尽头利用跳跃点躲过后面追上来的致命攻击。在克洛诺斯的肩膀上干掉独眼巨人和骷髅后攻击其伤口，QTE后战斗场景再次回到他的手掌之上。

被克洛诺斯吞进体内后，需要迅速顺着咽喉按住R1向下滑，遇到拦路的障碍就马上跳到一侧再继续下滑，这里的动作一定要快，不能有失误，否则会被上方掉落的东西砸死。在其体内使用斯巴达之怒切开克洛诺斯的肚子拿到石脐。出来后攀爬到之前平台上的弱点处，用拳套攻击晶柱，QTE成功后会用晶柱穿透克洛诺斯的下巴。打破晶柱来到额头发动QTE终结了这位伟大的泰坦。

Chapter16 大熔炉



回到火神所在的房间，刚才这场凶险至极的战斗让克里托斯后怕不已，即便是已经弑神无数的斯巴达人也不禁恼怒的大骂火神是不是想害死自己。剧情过后，利用石脐打造的武器复仇凶鞭诞生，不过出于对女儿的疼爱，火神在交出武器的同时突下杀手，但这个老实人又怎么会是克里托斯的对手，QTE后赫斐斯托斯的肚子被尖锐的平台贯穿，临死前还在乞求克里托斯能放自己的女儿一马。

复仇凶鞭的长处在于空中追击能力，其附带的魔法"复仇女神盛怒"威力一般，一周目的话基本上是被打入冷宫了。回到阿弗洛狄忒的房间，这娘们现在可以更加肆无忌惮的为所欲为了……

从下面的门出来回到之前把手坏掉的那些空中平台处，连续用复仇凶鞭攻击坏掉的控制杆给其充能就会自动转动，往上走来到一个有三幅传送画的房间内。这个房间内有许多宝物，出了三幅有传送功能的画之外，中央还有一张弩，右侧的机关可以控制弩所在平台的升起和降下。先升起平台，将弩朝左侧发射，沿绳索爬过去可以得到"美杜莎之眼"。回来拉动开关将平台放下，将弩朝左射出，顺着绳索一直爬到2层右下角的平台处，然后走到边缘再利用飞行绕过栏杆抓住绳索，向左可以得到宝箱。回来升起平台，用弩射开正上方的铁门，再用赫尔墨斯之靴走上头顶的门，用弩击落宝箱可以得到宝物。



出门后会再次遇到神后赫拉，这个酒鬼见到克里托斯后很愤怒的埋怨斯巴达人的愚蠢行为导致了奥林匹斯神庭如今的局面，并且诅咒克里托斯永远走不出这座迷宫。甭理这个死老太婆，往左走会捡到"赫拉的酒杯"，迷宫其实并不复杂，先多转一转，最后来到迷宫中间的位置。踩下机关后画面会变成绿色，这个就是所谓的"真实之眼"了，只有这样才能看见隐藏的通路，例如此时左边原本是在地上的楼梯竟然是和空中的楼梯相连的，往下走跳过一道门后可以从左边爬这条楼梯上去。

下来后到对面推动石柱进入有酒杯的院子，推动石柱到右上角，并将其向上的一面调整向内阻住水流就会让墙壁上的水流入杯中打开下面的门。在里面见到赫拉，尽管克里托斯已经对她一忍再忍，然而不识抬举的神后对潘多拉的辱骂终于激怒了斯巴达人，直接将赫拉的脖子扭断。

扛起赫拉的尸体放到中间的机关处就能看清真实的情况，先将石柱拖出来推到左侧的水流处，将酒杯装满。然后需要将石柱推到大庭院的右下角，并将低的一头朝向右侧，此处也是这个谜题最大的特点，利用的人们的视觉差。只有按照



上述的方法将石柱放好后你才会复发现原本看上去很高的石柱竟然正好能将两侧明显高低不同的台阶连接起来！利用这个楼梯将赫拉的尸体放到下方的酒杯中，再将石柱压在中间的平台上，通路顺利铺好，顺着梯子一直向上走即可。最上方的悬崖边上需要连续利用鹰身女妖当空中的跳台跳到对面的平台上，拉动机关打开大门。

Chapter17 洞穴

洞穴里面很黑，需要用太阳神的头颅照明，途中的小蝎子很容易就能解决。来到平台上之后会涌出一堆拿木棒的独眼巨人和穿铁甲使链球的巨人，都是攻击力比较生猛的家伙，全部搞定后用太阳神的头颅照射对面的墙壁出现前进的道路。

来到有水池的房间，前往左侧拉下开关使水位上涨，左侧的机关现在还无法开启。从右侧沿绳子爬上去，拉动拉杆前进解决掉一波小蝎子后，再往前还有两只蛇妖和一堆小恶魔。之后利用赫尔墨斯之靴走过墙壁打开大门，清理掉一波蝎子，跳过火坑后往前到达平台，再次解决掉一波蝎子之后，就是与蝎子王的BOSS战了。

BOSS 北风神玻瑞阿斯

这场BOSS战就战神来说属于比较常规的战斗。蝎子王的弱点就是两侧的脚，每侧各有三只。其攻击方式有四种：一是从嘴里吐出许多小蝎子过来咬你；二是你在正前方很近时用大鳌将你加起来往嘴里送，此时需要QTE连打圈键挣脱；三是你在正前方较远时用大鳌横扫，这个需要跳起躲避；四是在其身体两侧时用尾巴扎地的范围攻击。



此战我们的目标就是用拳套将其两侧的腿都打断（只有拳套有效），现在攒的红魂应该早够将拳套升满了。跳起后L1+□键的多段范围攻击比较好使，需要先将腿从白色打至黄色以及红色最后彻底打断。一侧一侧的来，不要两面攻击，不要正面攻击。当尾巴扬起来发出白光时就是要攻击的前兆了，此时可以跳起后迅速按下R3利用伊卡洛斯之翼冲刺出来，或是按圈键抓起地上的小蝎子进入无敌时间。扯碎小蝎子可以随时补充体力。

打断一侧所有的脚后蝎子王就会暂时晕倒，绕到前面猛击其头部，之后QTE拔掉它的一颗牙。第二阶段的目标是打断另一侧的3条腿，不过此时它会追加两种攻击方式，一是逃离平台后重新爬上来时喷射酸水攻击；二是尾巴连续向前扎，被扎的地面会突出一堆有杀伤性的冰晶。再次打断另一侧的腿后猛击其头部，QTE拔掉第二颗牙后进入第三阶段。

这一阶段是飞行状态，需要控制克里托斯向上飞行，沿途躲避从上方不断掉落的冰块，全部躲过去后发动QTE解决掉蝎子王并且获得“波瑞阿斯冰暴”。

战斗结束后顺着气流飞上平台，接下来的几个连续跳跃中有两个点需要往回跳才行：看准晃动的方向反向播摇杆并按X键，然后迅速按下R1。利用“波瑞阿斯冰暴”平息机关后会遇到一堆杂七杂八什么都有的敌人攻击，推荐优先干掉女妖发动石化秒杀功能。返回水池所在的房间，激活左侧的机关再用赫尔墨斯之靴爬上去，途中会见到被束缚的著名工匠戴达罗斯。看到伊卡洛斯之翼出现在眼前，戴达罗斯还以为自己的儿子伊卡洛斯回来了，然而现实却让他失望了。

Chapter18 迷宫



连续跳跃来到平台上后，所有的方块自动组成了一个巨大的魔方。通过右侧的入口进入魔法迷宫内部，平息左下角的机关后进入竞技场。先用拳套料理青铜巨像，之后地狱犬会出现，QTE后即可骑乘地狱犬轻松搞定增援的巨像。第二个场景下面是会喷火的机关，上面则是带有尖刺的巨锤，需要利用左侧喷火机关的间隙爬上去翻上来，再跳到最上面搬动机关。通过长廊后来到第三个和第四个联动的场景，这里需要先平息机关进入第四个场景，这样第三个场景的铁块就会跟着掉下来，将铁块搬到上面那一层，再平息机关返回第三个场景。然后用掉回来的铁块压住中间的机关打开右上方的大门用赫尔墨斯之靴爬上去。

第五个机关会出现金甲兵和米诺陶诺斯，地面也分成四块区域，轮流出现针刺地形，建议将敌人引到即将发动针刺的区域然后跳起R3蹿出去，就可对敌人一击必杀。后期会全区域出现针刺，此时要迅速抓住鹰身女妖浮空并自动进入第六个场景。这里的打法和之前差不多，不过敌人中会出现无视针刺地形的赛莲女妖，这个就只能自己动手解决了，同样后期要利用鹰身女妖躲避全屏尖刺飞到下一个房间。之后的场景应付方法也是如此。



最后用拳套砸开门上的晶石会遇见潘多拉，克里托斯现在的任务就是护送潘多拉安全离开此处。刚出门就会涌出一大堆你曾经遇到过的各种敌人，按照战神系列的惯例，出现这种情况离结尾也就不远了。好在潘多拉不会被敌人攻击到，大可以放下心来慢慢应付。注意敌人中米诺陶诺斯必须QTE打死以回复体力，赛连女妖也必须QTE打死以回复魔力。

全灭敌人后拉动开关将潘多拉送进笼子里后会触发一个限时机关，此时需要迅速攀爬和跳跃至对面扳动开关将笼子里的潘多拉放出来。下一个房间内会发现潘多拉被关进了一个密封的容器里，将左侧的墙壁扳出来后触发剧情，容器里开始不停进水，必须在限时内将潘多拉救出。先利用赫尔墨斯之靴蹿到平台上，并跳到容器右侧的铁丝网拽下一个平台，翻上平台后平息机关画面会颠倒。此时需要迅速向下推摇杆并连续按叉键往上爬到柱子另一侧，然后向右利用带刺机关下落的间隙爬到容器顶部，平息机关后跳下来将被震列的容器打碎救出潘多拉。

出来后在长廊上搞定又一波杂兵，上到最顶端后有一个存档点。潘多拉告诉你必须摧毁支持奥林匹斯山的锁链才行，然后就是一段飞行场景，沿途障碍物很

多，难度较高。回到地狱，这里有一个会吐炸弹狗的地狱犬小BOSS，吐出来的自爆狗可以抓住后踢回去，能对地狱犬造成重创。搞定后进入右侧的传送门，然后将三个审判官雕像脑后的晶柱全打碎，途中会不断有敌人袭击。搞定后回到下面的平台，站在圆盘上将链条提起并用拳套打断，奥林匹斯之链的根基开始崩碎。此时克里托斯听到上方奥林匹斯神殿中潘多拉的呼救，连忙重新飞了回去。上来后才发现潘多拉已经被雅典娜救下，沿着锁链向上攀爬最终成功的回到了圣火之间。随着克里托斯开始转动守护圣火的机关，奥林匹斯山开始崩溃，就在潘多拉准备牺牲自己开启魔盒时，克里托斯突然想起了自己的女儿，拉住潘多拉不忍心让她献身。就在双方为此争论的时候，众神之神、最终的敌人宙斯登场！

Chapter19 最终战

BOSS 宙斯



见到自己最大的仇人，克里托斯也顾不得什么潘多拉魔盒了，直接抡开了膀子就往自己老爹身上招呼。一连串的QTE后，正式的战斗在一条房梁之上打响。这个有点像是格斗游戏，因为其近身连续拳击不好防御而且最后会追加一下伤害很大的电火花，所以建议拉开了用流亡双刃阴他，被接近就迅速空中R3飞到另一边。QTE对抗的话只需连打圈键就可以将宙斯反抡到墙上；如果是飞到空中往下扔闪电的话，就可以跑到其下面守株待兔或是跳到半空L1+□。一定伤害后发动QTE，成功后可以恢复大量的体力及魔力。

第二阶段的打法和之前差不多，但是宙斯会生猛许多。除了之前的攻击方式之外还会追加两招，一是飞至半空然后全身围绕着电火花冲过来，对付这招需要看准了提前跳起利用高度差R3反向冲刺；二是地面上发出一串突起的黑色闪电，这个也可以用上面的方法躲避。其实弹反技术好的话也可以考虑换成拳套近身肉搏，魔法就不用吝惜了，玩命放吧。

之后发生剧情，潘多拉跳入圣火，然而克里托斯打开魔盒后却发现里面是空的！接着战斗场景转到一个圆台上，此时不必与之纠缠，拖上一段时间就会自动引发剧情，盖亚这个摔不死的家伙竟然又爬了上来横插一杠子，两人都掉入了盖亚体内。用拳套打碎心脏外围的晶体并攻击盖亚心脏时宙斯再次出现，终于是最后的决战了。

BOSS 宙斯（最终战）

刚开始宙斯的主要攻击方式有三种：一是连续放射三个电球，都可以反弹回去，不过他也可能将电球再次反弹回来；二是近距离的拳击；三是中距离的分身电击。用双刃还是用拳套就看大家的喜好了，一定伤害后他会攻击盖亚的心脏给自己进行回复。



之后宙斯会追加两种攻击方式：一是放出分身，越到后期分身的数量也就越多，分身可以杀死并回复玩家的少许体力和魔力；二是跳至半空连续发动三次闪电爆炸，前两下可以看地上的影子进行躲避，最后一下一定要提前跳起来才能躲开。注意当宙斯开始原地蹲下蓄力时就是要冲到盖亚心脏前回复体力了，此时一定要迅速赶到心脏旁将其打消掉。其实后半段最实用的打法就是守在盖亚的心脏前，被分身围攻就用范围技或是魔法，宙斯蓄力冲刺前盖亚的心脏其实我们是可以攻击来给自己回复体力的，这样还能防止宙斯的回复。

一串QTE后终于将宙斯和盖亚全部杀死，万物泯灭，世界陷入混沌。然而……都这样了宙斯还没死绝，而是突然幻化出神体发动偷袭将克里托斯捏死。此时克里托斯会陷入黑白的世界，在这里他终于明白了宽恕和希望的含义，并且引发了早就蕴藏在体内的潘多拉魔盒的希望的力量复活过来将宙斯彻底轰成了渣。

最终，雅典娜出现，原来这一切的一切，都是她为了夺得奥林匹斯的主宰权而在很久以前就开始偷偷策划的。早在宙斯打造魔盒并将所有负面情绪封印进去的时候，雅典娜就偷偷的将自己最强大的力量“希望”也封印在了里面，期待着魔盒解除封印时凭借成长后的希望成为主宰。

当克里托斯为了打败战神阿瑞斯而第一次开启潘多拉魔盒的时候，被封印在里面的种种负面情绪就早已经在不知不觉中影响了诸神，这也是宙斯会如此失常的原因：他早已被恐惧所支配。对于克里托斯而言，其实希望的种子早在当初就已经埋在了他的体内，不过因为在当时也受到了盒子里的负面情绪所影响而一直被压抑着。直到如今在潘多拉的引导下学会宽恕、战胜仇恨之力后才发觉到这股隐藏在体内的希望的力量。

说出一切的雅典娜要求克里托斯将魔盒的力量给她，然而斯巴达战士的复仇之旅终于走到了尽头，克里托斯用奥林匹斯之剑穿透了自己的身躯并重重倒在了地上。随着克里托斯生命之火的逐渐消散，希望的种子也随风洒向了人间，远方被黑暗和混沌所笼罩的天际，正慢慢浮现出一缕淡淡的光芒……

战神3全部隐藏要素收集一网打尽！

全蛇发妖女之眼收集地点



游戏中一共可以收集到12个蛇发妖女之眼，每收集3个可以增长一段克里托斯的体力上限，也即一共可以提升四次，游戏最开始时克里托斯的体力槽是满的，剧情进行到地狱时才能开始收集之旅。提升体力上限时会自动补充满现在的体力槽。

全蛇发妖女之眼收集地点

编号	所在区域	具体位置
1	哈迪斯的领域	过了第一个飞跃的地方从右侧爬下，在平台右端
2	哈迪斯的领域	杀死大批鹰身女妖后爬墙向左走，越过一道瀑布后在尽头的平台上
3	哈迪斯的领域	遇到火神后向左走，门左侧的角落里，得仔细看才能发现宝箱
4	奥林匹亚城	存档点右侧山崖，等鹰身女妖飞过来后借助其力量飞上高台
5	黎明女神	提着阿波罗的头走出第一个黑暗隧道后左侧的山凹里
6	黎明女神	干掉三个鬼魂后，走到尽头用太阳神头颅照右侧墙壁就会露出宝箱
7	圣火之间	再次回来后在一层有个铁链，左侧用太阳神的头颅照出通道，里面有宝箱
8	波塞东的房间	波塞东公主被关押的房间
9	迷宫	有3个传送图的房间，将弩转向左侧，把绳索射进传送门，然后攀爬绳索获得
10	迷宫	干掉两个大刀兵后，在出口右转，有两个红魂箱子的地方用太阳神的头颅照左侧，会出现宝箱
11	迷宫	解完视觉谜题并飞到对面平台后，先不要开机关，左侧台子上能照出宝箱
12	洞穴	走出甬道之后的平台上

全神器收集地点



游戏过程中一共可以收集到10件神器，它们大部分都是在干掉的BOSS尸体附近找到，收集到的神器在通关一次并完成七项挑战后就可以在下一次同难度重新开始新游戏时选择是否开启其特殊作用，都是非常强大的道具。几大神器的收集中，需要注意的是阿弗洛狄忒的腰带。这个需要从阿弗洛狄忒床的左侧绕到后面，先跳过栏杆再利用伊卡洛斯之翼滑翔到对面，小心别掉下去，否则会直接摔死。

全神器收集地点

神器名称	所在地点	作用
宙斯的雄鹰	盖亚心脏的房间，从房间右侧可以推动的石块爬上去即可看到	无限变身
哈迪斯的头盔	水中哈迪斯的尸体下面	体力槽、魔法槽、力量槽全满
太阳神之盾	宁夏太阳神的脑袋后在其尸体旁照射就会发现	连击数300%
赫尔墨斯的硬币	与赫尔墨斯最后战斗的房间，雅典娜雕像头部下边压着	红魂获得数10倍
海格力斯的护肩	水底海格力斯的尸体下方	伤到的伤害减少1/3
波塞东的海螺	关押波塞东公主的房间中	魔法槽无限
阿弗洛狄忒的腰带	爱神寝宫床后面，要用二段跳滑翔过去，这里容易摔死	可使用雅典娜之刃
赫斐斯托斯之戒	杀死火神后左侧的水潭附近	自动QTE
戴达罗斯的设计图	迷宫设计室，拿法同凤凰之羽10	力量槽无限
赫拉的酒杯	迷宫赫拉离去后左转的存档点旁边	体力会逐渐减少但不会死亡

全凤凰之羽收集地点



游戏中一共可以收集到12个凤凰之羽，每收集3个可以增长一段克里托斯的魔力上限，也即一共可以提升四次，游戏最开始时克里托斯的魔力槽是满的，剧情进行到地狱时才能开始收集之旅。提升魔力上限时会自动补充满现在的魔力槽。

全凤凰之羽收集地点

编号	所在区域	具体位置
1	哈迪斯的领域	烧死皮里托奥斯拿到弓后，烧毁场景右上角第二层的荆棘，利用火盆飞上去取得
2	哈迪斯的领域	引爆火炉完成气流机关后进入火炉上方有无数触手的门中获得
3	哈迪斯的宫殿	爬树上到二层后，先不要急着转动机关，走左侧岔路，爬梯子上去获得
4	黎明女神	第二个黑暗隧道走到尽头，看见绳索后先跳下去就会发现宝箱
5	奥林匹斯圣火	得到赫尔墨斯之靴之后一路爬墙，在一个剑状雕塑对面的围栏拐角处，用太阳神的头颅可以照射出来
6	圣火之间	音乐游戏房间左侧，乘气流上到平台发现宝箱
7	圣火之间	潘多拉魔盒所在房间的右侧，需要用太阳神头颅照出来
8	地狱	从大熔炉返回地狱后向前走一点，道路右边
9	深渊	进入地狱深渊，存档点对面，需要用太阳神头颅照出来
10	迷宫	有3个传送图的房间，打开机关后不要着急下楼，再次发射弩箭，可以让绳索穿到上方传送门处，爬过去拉动开关降下宝箱，然后迅速回到弩箭处再次发射，可将宝箱打落
11	迷宫	进入庭院，正对着那个红魂宝箱的隔壁，用太阳神的头颅照出来
12	洞穴	洞穴隧道尽头左侧

全牛头怪之角收集地点



游戏中一共可以收集到12个牛头怪之角，每收集3个可以增长一段克里托斯的力量（即道具槽）上限，也即一共可以提升四次，游戏最开始时克里托斯没有力量槽，剧情进行到地狱获得阿波罗之弓后才能开始收集之旅。提升力量上限时会自动补满力量槽。

全牛头怪之角收集地点

编号	所在区域	具体位置
1	哈迪斯的领域	沿正路向前烧毁圆形平台中央的荆棘后获得
2	奥林匹亚城	与第4号蛇发妖女之眼的宝箱在一起
3	飞翔	在洞穴着陆后用太阳神头颅照平台右侧的闪光点就会出现宝箱
4	奥林匹斯圣火	干掉铁甲独眼怪后先别进门，左侧通道尽头有宝箱
5	圣火之间	潜水游过通道，上岸身后岸边的宝箱中
6	圣火之间	爱神阿弗洛狄忒的寝宫右侧
7	地狱	顺路往下走干掉两波杂兵后跳过深渊，就在右侧的山凹里
8	迷宫	有3个传送图的房间，降低平台后向左射出绳索，在右侧上层平台边缘利用伊卡洛斯之翼滑翔绕过铁栅栏攀爬绳索拿到
9	迷宫	从通道下来身后的宝箱中
10	迷宫	开启雕像视野后上楼梯，从右侧梯子下来，左侧缺口里有个宝箱，需要滑翔过去
11	洞穴	与第12号蛇发妖女之眼的宝箱在一起
12	洞穴	消灭掉两只美杜莎，照亮右侧小木桥后先别顺着脚印走，用脑袋慢慢照亮路，沿小木桥一直走到尽头发现宝箱

全隐藏服装获得条件及效果



游戏中除了克里托斯的正常打扮之外，还能通过特殊方法开启总共六套隐藏服装，通关一次后在宝物库里选择好隐藏服装再开始游戏后就会开启对应的能力。不过可惜的是，这次的六套隐藏服装里有五套都是通过预约游戏才能获得，不知以后会不会通过付费下载的方式追加。

全隐藏服装获得条件及效果

隐藏服装名称	获得条件	效果
FEAR KRATOS	任意难度打穿游戏一次	敌我双方的攻击力同时上升4倍
APOLLO	预约下载	敌我双方的攻击同时减半
MORPHEUS ARMOUR	预约下载	所有魂的获得量翻倍
PHANTOM OF CHAOS	预约下载	红魂获得量5倍
FORGOTTEN WARRIOR	预约下载	敌人攻击力削减到四分之一
DOMINUS	预约下载	我方攻击力翻倍、敌人攻击力减半，所有魂的获得量翻倍

七大挑战模式心得与要领

通关一次后即可开始七大挑战，各挑战之间没有先后顺序要求，全部完成后即可以在重新游戏时开启已获得神器的特殊能力。



挑战1 在平台上存在不超过50个敌人的前提下撑过一分钟：非常简单，推荐武器为拳套，冲进人堆里一拳一个猛砸；或者是采取冲锋战术，随便抓住个杂鱼一路横冲直撞并反复之。

挑战2 在没有任何武器的前提下在有限的时间内消灭敌人：由于挑战条件所限，也就表明了这场挑战只能强制使用冲锋战术。最开始平台左右两端会出现石像怪，先抓住右侧的杂鱼去推右侧的石像怪，不一定非得把石像怪撞死，直接撞下平台更好。之后就是不断重复这一过程，QTE其实比较费时间，敌人如果比较集中的话还不如直接推。最后剩下的一两个杂鱼直接扯碎即可。

挑战3 被石化10次而不死：这个挑战的关键在于进入石化状态后能迅速脱离出来，敌人众多的时候会非常危险，建议当美杜莎发射石化光线时马上按下L1使用弹反，再在QTE时故意按错就会快速变成石像，然后马上摇左摇杆就能立即解除石化状态。敌人太多时也可先弹反石化光线时按对QTE干掉几个棘手的家伙，不要杀死美杜莎。这个挑战稍微看一点运气。



挑战4 无伤过关：这个挑战的关键在于无上，牛头怪就用□□△的三连击不断打出硬直将其屈死。骷髅怪可以利用冲锋的无敌效果速推；最后一波敌人要优先推到两只牛头，没撞出硬直就马上翻滚回避。

挑战5 在1分钟内拿到一千点分数：也是比较考验运气的一个挑战。最开始当独眼巨人爬出地面时就要开始攻击，然后利用L1+□的大范围攻击技能尽可能多的杀死敌人，或者靠近平台边缘将敌人打下去。



挑战6 限时内干掉5个铁甲独眼巨人：对付它们最好的招数就是□□△三连击了，第一波会出现3个铁甲独眼巨人，直接用连击屈死它们，不要用QTE，费时间。第二波会出现4个，战斗时注意回避，集中火力猛攻其中两个，可考虑用QTE。三连击最后一下△砸地攻击最好尽可能多的打到其他独眼巨人。

挑战7 限时内打碎所有花瓶：这个……没啥特别的技巧，用链刃打顺了就能搞定，不行就多试几次。

战神3重大BUG

在通关后出现挑战模式，打通挑战模式后出现竞技场。进入竞技场，选择titan难度，敌人随便选几个，然后不动让他们打死5-6次之后系统提示是否调整难度到简单，选择“否”会自动回到主菜单。这时直接选开始游戏，titan难度，则从一开始到结尾都有全武器道具，且等级全满。

注意不要使用本来不应该拿到的武器跳跃剧情，否则会死机。比如第一次遇到冥界三巨头的时候如果用拳套把他们打死则接下来就死机。按剧情正常玩没问题。此外还有几处有可能会遇到死机的问题，总之尽量按照剧情原本的顺序走就没问题。



↑有了这个强大的BUG就可以在多周目拿成就的时候大幅提高速度了，可惜剧情动画仍然按不过去。



枪与刀血腥疯狂之旅 育碧奉上诚意射击大作！

RED STEEL 2

《赤钢2》不同于前作以枪为主攻击方式，变成以刀为主，枪基本上属于辅助，像开开箱子，捡取徽章之类。说实话育碧这次在刀战方面狠下了一番功夫，不同力度挥刀在游戏里表现的程度也不一样。虽说本游戏不像迷宫类一样复杂，但是其中还是有的地方初次玩时可能会找不准方向，所以写下一篇攻略来为大家进行参考。游戏中多要注意一些像房顶、岔道、箱子堆中，游戏很多这种地方都有大量金钱。

NINTENDO Wii	本刊译名：赤钢2			2010年3月23日
	第一人称射击	UBI	59.99美元	美版
	DVD	1人	480P	13岁以上

训练关

游戏刚开始包括了游戏教学。把前面地上的左轮手枪拿上，旁边的瓶子和木箱可以用手枪破坏掉，会有金钱掉落出来，后面有很多这种类似的物品，像垃圾袋、电话亭、自动售卖机、木桶等，这时除去任务一大主要来钱方式，除了用枪，刀是最好的选择，靠近地上的物品就会自动飞过来。用枪瞄准旁边铁门红条，后面也有很多类似的情况，要用这种方法来打开一些道路的阻碍，还有的就需要用刀。弹药就在这里无限制，后面就看自己能找到多少了，左轮手枪最高弹药数就只有80发，而且路上的弹药补给感觉还是挺多的，所以手枪不需要那么节省，杀死拿枪的小喽罗也会有弹药。门开后沿路再开启两道门，左边有两箱子用枪攻击上面红条就会有东西，小的箱子里面一次大概有500多，立起的长箱子一般在2000左右，而且长箱子有时也有弹药。

朝着右下小地图绿色箭头移动。上到地面后会遇见几个小喽罗，随便开几枪就搞定了，右边爬上房顶有剧情。跟着老头去木人处，这里是攻击招式教学，跟着屏幕做动作就行了。教学完后进旁边的休息点在墙上的公布处接任务，然后出门。干掉出来的五个小喽罗回去在去木人处进行次教学。完成后就回屋去接任务，走前门出去，刚掉小喽罗后走右边，注意这有拿枪的，杀死后用刀砍掉前面的木板，杀死里面的小喽罗这个任务就算结束了。从旁边爬上去在左边有两箱子，拣完东西后回去屋子里，这时左边处可以买本新攻击动作卷书，买了后会是教学，教学完后接上任务出门。

JACKALS

一路上有很多的木桶之类藏金钱的，有的背后会藏有弹药箱，在一处房子上会提示开枪打上面的金色徽章，徽章有3000的金钱，星形徽章都是用枪，在后面任务中多注意下，再向前走会遇见第一个BOSS。这个BOSS别看拿着那么大的锤子，到他背后去就跟虐他玩一样，闪到BOSS背后去是最好的选择。BOSS战后进他后面的酒馆，酒馆里的桌子、椅子什么的都可以破坏掉，二楼有个5000的大徽章，大徽章只有靠近拣，用枪是没法的。

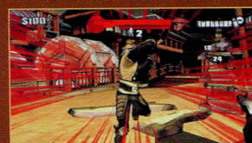


从酒馆后门出去，向左上方去，进去看见竹子挡道，轻轻左右挥下刀就行了，出门后左边两圆筒后有个箱子。向右上去，注意红色的铁桶会爆炸，利用远程打掉可以帮忙清理下小喽罗。进去后去后面进行新攻击的动作教学，在休息区可以买两本新的攻击动作书和刀升级。出去看见一穿上防护的喽罗，先发制人干掉，返回竹林处刚进去看见前面的仙人掌上有个金色徽章，得到后出去，进休息区旁的门进去，干掉小喽罗后开启里面的控制器，到闪过黄光的刻度时先停下等绿光亮起在往下。控制器房间东西很多啊，3个大箱子，两木桶后还有5000金的大徽章，收刮干净回休息区接任务。本任务是要炸毁7辆车，出门前方有2辆，别靠车太近，用枪攻击车两边红色区域就行了。炸毁后向上走，左边也有辆车，车后有两大箱子，写有"刀"字的用刀自上而下挥一下就行了。



前往竹林，从竹林出去按着提示的方向走，当炸毁5辆车会有剧情，这里跟着提示做就行了，非常简单。车上下来后走右边的路，先不忙去休息去，对面可以上房顶去，上去可以看见大徽章和2大箱子，下面还有几辆车和几个小喽罗。回休息区后先去后面教学演示新的攻击动作，这里有新枪卖，不过8万还是有点小贵啊。接上任务出去左走干掉一群飞行器后爬到上面去，开启控制器就任务完成，回去继续接任务。先跟着提示走，回到酒馆后门出来的地方，进提示那个门，清理完小喽罗后进门。进去后走右边去花园那门，楼梯下面有个大徽章，上楼先开启控制器，然后把后面出来的飞行器干掉，下去左边有一保险箱，并且久过锁的位置没注意会有提示，仔细听转动时不同声音之处，前面不远处就是本关BOSS。这个BOSS也一样绕到背后攻击是最好的选择，BOSS血一半时会发怒并把玩家掀翻在地，不过没什么影响，一会有两个持枪的小喽罗出现，用近战还是远程干掉都可以，或者不理直接BOSS也行。BOSS战完后就回休息区接下一个任务。

DESCENT



这关任务就是前去目的地就行了，根据提示的方向走，在运货梯时不忙开启，先把上面红箱子用枪打开，把里面的小徽章拿了，然后走右边把一堆木箱子打烂后爬上就能拿到一个大徽章了。上运货梯，走到一半时会有剧情，干掉小喽罗后左走，上升降梯，进去控制间先把小喽罗清理了，左右两边都可以上去有东西，控制器与前面一样，在黄光闪处停留等到绿光亮再移动，把障碍移开后回运货梯。在继续往下移动时，前面会有集装箱放出两波飞行炸弹，小心别让炸弹靠近了。来到建筑工地处跳下去时会有一推土机移动过来，站到最后位置不理，把出来的小喽罗清理掉走推土机前面上去，对面会有几个枪手攻击玩家，是跳过去肉搏还是对射看自己的爱好了。清理掉枪手后来到桥上，右边一处地方能下去，下面有一保险箱，对面有个小徽章，东西拿完后上去，向前会遇到一波小喽罗。当靠近红色门时会出来个穿盔甲的，以为是BOSS而且出场还不错，可惜想错



了又不怎么强，杀死走到红门任务结束到下一关。

KATAKARA

本关开始刚出来有个任务可先做做，注意寻找角色的通缉牌。第一个通缉牌在刚出来的右边，前走上第一个楼梯右边可以爬上去有第二个通缉牌和大徽章。左边到空旷地方时，先走左面那上去，可以看见一个小徽章，向右边走注意在正中那门坊处，在右边的门框上能看见一个小徽章，走右下方进门，进去后清理掉小喽罗，第三个通缉牌在休息区右边。进休息区后面学习新的攻击动作，这里也有新枪卖，还能升级枪支，接了任务就出门。来到有门坊的广场时，一直前走，左边有个通缉牌。过门后清理掉3个小喽罗，左边两栋建筑中凹进去地方有个通缉牌，左转开门，看见两油罐车，在车左边有一通缉牌和大徽章。



进去休息区学新的攻击动作，休整完后就接上任务出发。在本关开始的地方有几个控制器现在可以开了，里面都有些金钱和弹药，这次的副任务就是找到8个这种地点。这次主线任务开启门坊广场的高塔控制器，靠近控制器会有4个飞行器，这4个皮有点厚，搞定后开启控制器任务完成，回去接下一任务。本次任务附带的副任务是本关6个高塔控制器，在本关刚开始有通缉牌和大徽章的地方有一个，再去门坊广场左边门上面也有个，到第五个通缉牌的场景地方时，刚进来右边竹子后面的房檐上有个小徽章，往里走点有个控制器。开启旁边铁丝网进入房间，再开启水车控制器就完成任务，完成任务继续向前走，前门有栅栏挡路，要去左右两边开启控制器才行，先走哪边都无所谓。在两边有很多岔道，里面基本都有很多的金钱。



从栅栏进去，开启控制器后走旁边小道来到牌坊广场，先前锁着的大门打开了，进去穿出来遇见6个小喽罗，解决完后这有个通缉牌，跟着提示方向去，到休息区前面的小区域时，左边竹子后面有一高塔控制器。进休息区接任务，出来在休息区这片区域多走走能找到2个通缉牌和2个控制器。本次任务就是前往下一个休息区就结束了，休息区出售面具和服饰，可以增加血量和护甲。接上任务出来去右边把栅栏打掉，进去一点出来一飞行器，不要靠太近，远程让它自己爆炸。在地下通道这没什么值得注意的地方。到地面后这里看小地图有许多的岔道，多去转转也有不少的金钱。来到控制间后先开启转盘控制器，再出去站到升降梯上用枪攻击前面门框上两红色物体，上去斩断两根绳索在回控制间，走后门出去。一路走过去就进入BOSS战，这个BOSS速度比较快，现在能用的攻击动作也比较多了，所以这个BOSS也不是很难。

CHASE



回去后休整好，准备最后一个任务，开始一路在房顶上，到了楼顶要向下跳的时候先不忙，站在两个柱子间向下看有个小徽章，下去后说完话开始5分钟倒计时，要在5分钟赶上火车，时间还是很充裕的，路上的小喽罗不要浪费太多时间。上了火车后先一路往车头走去，到车头时剧情，剧情中火车被炸毁主角掉在了荒漠里。

醒来时发现是在一间房子里，出去后才知道这是荒漠里的一处小镇。到对面的休息区去，在那里可以学会新的攻击动作，接上任务出发。先不忙急着去任务地点，一路多找找东西，也算先熟悉下小镇，小镇的路其实不太复杂，很多岔路都是有数量不错的金钱，一些徽章和箱子都在房顶或者木栅栏后面，来到卖服饰的休息区任务完成，接上下一任务出发。这个任务是杀死3波小喽罗，到处走走就当是找副任务，副任务找到10个横放长箱子里的物品，在这次主任务中不一定非要全部找齐，可以在后两个任务里找。主线任务完成就回去继续接任务，这次的副任务要破坏掉8个通缉牌，就在小村子里，把镇上的路都再走上一遍就能找齐，这个任务可以顺便找下前一



副任务的箱子。主线任务要在刚醒来那栋屋子旁边仓库中杀死20个小喽罗，基本上难度不是很大，可能用枪和使刀的一起出来会有点小麻烦，还有就是数量比以前每波遇见得要稍稍多了点，虽说不是一次性都出现，任务完成回休息区去。

接下来有个副任务是找到3张牌，前面在村子里闲逛时看见3个控制门的控制器，就在那3个地方，分别在服饰休息区的左、右两边和枪支休息区的外面。主线任务杀死拿加特林的小BOSS，这个BOSS有点难度，拿把枪还装上了防护设施，靠近BOSS时竟然还会把人推开，还有不要有侥幸心理去躲在柱子后，



BOSS那武器柱子也能打坏。最佳攻击BOSS是在其一轮机枪扫射完后，迅速跑到其背后猛攻击几下，去背后时要注意，这BOSS转身很快，所以在BOSS扫射时最好在他两旁近点位置移动，看见停下来时上前去，可以说这个BOSS是目前最难的一个。BOSS战后回去接最后个任务，这个任务是要走服饰休息区旁边的矿洞里过去，在第一个深坑跳过去后转身，坑里有个小徽章，前面是最后个横木箱，走出矿洞来到火车停放处。这里要开启两控制器，先去开启在火车头旁边的控制器，最后上火车上开启另一个本关就结束了。

RARLESNAKE CANYON



本关开始没任务时可以把路上看到的两个通缉牌打掉，这是第一个副任务。去休息区学到新技能，感觉这技能用处不是很大，用枪锁定敌人攻击可能打飞行器还有点作用。第一个主任务是开启能源控制器，开启就回去接下一个任务。第二个任务比较简单，一路杀到下个休息区就行了。第三个任务有两个副任务，两个差不多，一个遇3波2个小喽罗，一个是3波4个小喽罗，不过那遇怪的地点不是很确定，感觉是随机的。主线是炸毁3辆运输火车。

在炸最后辆时，会有一个BOSS盔甲男出场，看着以为很强，结果还是有点弱，背后还是BOSS的弱点（感觉这游戏背部是最好的进攻地方），BOSS血到一半会发怒，这时小心点就行了。本关任务会在地图上跑来跑去的，有的可能是前面走过的，而且在后面还会有捷径，所以可能有点烦人。3辆运输火车全炸毁后回去接第4个任务。

刚开始并不是第4个任务，只是为第4个任务做的一长串的准备工作，并且那工作还有点长，机关也比较多，先开启2个控制器后，来到一处控制间，在这里面开启完出去后，下面路有个大徽章，走右边的路，沿着路走，跳到对面铁杆上打开右边那扇门，进去一路向前开启路上的控制器，最后随着火车正式开始第4个任务。这个任务前面已经做了那么多了，所以到这也不复杂了，一路帮火车把道路清理出来，然后在杀死6个小喽罗就剧情，沿指示走，到休息区接第5个任务。在第5个任务淡紫色区域里会慢慢少血，



想把那东西拿完就拿一点，到安全地方去一次，在去拿东西，这样绝对保证安全。前方有不少地方都有毒雾，看不上那点东西的玩家可以不用考虑去拿，把桥的绳索砍断后，从旁边的一路跳悬崖过去（真的快赶上劳拉了）。

TIGER'S NEST

最后一个任务前，身上有钱最好快点用了，从过桥开始就没有休息区能来买东西的了。在去大桥的路上有休息点，可以进去升级武器或者新攻击动作没学完，过大桥进门发生剧情，以为要打一架呢，结果就看着剧情。



进屋子里有个拿加特林和拿长刀的，这两个不怎么好搭打，先把长刀干掉，最后在杀拿枪的，他们的弱点全在背上，只要闪到他们背后去就猛打一阵。最后个任务一路上那些钱其实挺多的，可惜都用不掉，极度郁闷中。来到这就这有一条路了，那些钱要不要看个人的爱好，走到山顶的凉亭就看见盔甲男在那吸收电能（全身金属还不怕电）。走上前去开打，这次盔甲男比前面厉害多了，注意他的闪电和震地攻击，尤其震地范围还较大，而且还会时不时来个冲锋。多利用学到的技能和闪到BOSS背后去，这样盔甲男就容易多了。盔甲男半血时会发怒，再次有飞行器在那给他充电，用远程把飞行器先干掉，然后按照先前的打法再次打倒盔甲男。BOSS战后剧情盔甲男临死前还把我们推下山崖去，不地道的啊。

REVENGE

剧情完后就要追击最终BOSS了。一路上会有多次看见BOSS在前面，可惜总会有一些麻烦发生，像山体滑坡、小喽罗挡道、道路崩塌等。这里也有许多的徽章和箱子之类数量大的金钱，可惜拿着也用不掉，看着感觉跟守财奴样。来到山顶就最终战斗了，BOSS现在的速度比前面遇见时还要快了，而且还会来点旋风之类技能，比前面是要难缠点。但是他不像盔甲男一样正面攻击完全没效，不过最好还是多闪动闪动，毕竟BOSS的背后是最佳攻击地方。BOSS战赢后剧情，坏人死掉了，游戏也就到此THE END了。

挑战模式



挑战关卡是根据游戏进度开启的，分为7个，每个有金、银、铜三个分数奖励。挑战的7关都是游戏里每一关分成的细节，所以在难点上是不存在什么问题的，唯一难的可能就是分数问题了，分数主要看任务完成量，金钱数量。挑战关继承游戏里学到的攻击招式和物品升级，只是每关出来时的金钱为0。

□文/GMI游动社 白马义从

真三國無双 MULTI RAID 2

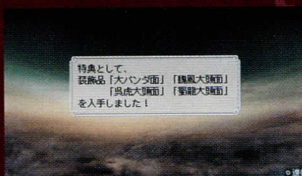
不得不说本作的本质就是前作的强化版，系统无大变化，城镇、武将、音乐等都是直接把前作的搬过来，只是加入了新角色和新武器。剧情上和三国历史基本脱离，三国武将们和诸亲如一家人，共斗战国、楚汉时代的名将们，而敌方除了始皇帝、项羽和虞美人以外，清一色的大众脸，完全是挂羊头卖狗肉。

□文/七曜

PS Portable PSP	本刊译名：真三国无双 联合突击2		2010年3月11日
动作	KOEI	5040日元	日版
UMD	1-4人	848MB	12岁以上

基本操作			
摇杆	控制移动	摇杆	控制移动
□	轻攻击	摇杆+R+△	移动特殊强攻击
△	重攻击，可长按	△+○	无双觉醒，觉醒后再按△+○为发动无双乱舞
○	切换主武器和副武器		
×	跳跃	□+△	武器极驱，可以理解为武器觉醒，觉醒后武器得到延长，攻击力上升
L	防御		
R	向前突进	L+R	对共斗武将发动指令
十字键上下	锁定目标	L+R+□	命令共斗武将攻击周围的杂兵
十字键左右	切换锁定的目标	L+R+△	命令共斗武将攻击附近的战场兵器
START	暂停，进入菜单画面	L+R+○	命令共斗武将攻击主要敌方武将
SELECT	切换地图	L+R+×	命令共斗武将展开自由攻击
R+△	特殊强攻击	L+R+△+○	命令共斗武将一起行动

继承前作记录



在游戏一开始，如果玩家的PSP里拥有前作的记录，那么可以通过继承前作记录而获得特典，分别是“**パンダの**假面”、“魏凤**の**假面”、“吴虎**の**假面”、“蜀龙**の**假面”。**パンダの**假面只要拥有前作记录即可获得，而其他三个需要拥有前作三个势力第6章的通关记录才行。而且这继承玩家在前作游戏时起的名字，但是不继承任何前作的能力和道具。

相比前作的一些变更点

首先是等级上限由前作的50级提升到了100级，前作中的“天性”设置被取消。如果在任务的中途就返回都市，那么获得的素材和道具将予以没收。加入了武器极驱系统和武将共斗技能。武器极驱可以理解为武器觉醒，增加攻击力和攻击范围。

关于章节的移动

章节的移动即任务篇章互换，主要用于霸王篇和妖仙篇的互换。无论霸王还是妖仙，打到最终章后，我们在城市打开菜单，按R键到第二页，选择最下面的一项，进入PT商店。第一条为“分歧解放”，够买以后再回到转生祠，点章移动，从序章就能移动到其他篇章节。

转生祠



↑本作的角色转生完全开启，和完成任务、武将共斗，息息相关。

所谓的“转生”，就是直接继承金钱、道具、并使用武将变更为其他武将的系统。在转生之后，故事模式的进度、所获得的武器还有道具状态会维持原状，玩家可以在这样的状态下直接培育其他的武将。本作中每过一个流程任务后会获得随机一位三国无双武将的转生可能，有些读者可能在通关后武将出现不齐，有一个办法解决，就是和朋友联机，比如你缺个貂蝉。那么找已经拥有貂蝉的朋友，就让他用貂蝉和你联机，然后你带着他去做任务，全程你打，差不多过5、6个任务，就能转生貂蝉。这次转生祠特别新增了“共斗武将编成”一栏。具体作用就是给不方便联机的玩家，能够利用在游戏过程中解锁的其他武将，共同组成四人小队作战。

共斗武将编成



前作PS3高清版里引入的系统，即在打到的武将中选择3人做为玩家共同战斗的伙伴。编成后，打开菜单选择装备变更，打开菜单第三项，可以查看他们的详细信息。大家可以充分发挥想象力来搭配他们，在任务中同时按住L＋R＋其他键，可以按屏幕左下角的提示设置共斗武将的攻击对象。查看交换武将，查看显示玩家和朋友联机交换的武将。比如我这，客将西王母→修行中虞美人，就是指我用虞美人和朋友换了西王母。进入后，第一条为显示客将信息，第二条为显示修行中武将信息，第三个为唤回武将。

共斗槽

multi attack在游戏中被成为共斗槽，当打重要目标时，敌人血条下方会出现一条带multi attack字样的黄色槽，这个槽一出现是满的，它会慢慢消耗，在消耗完的瞬间，一抹绿光会从怪身上飞出掉到地上，一般会爆出该怪身上比较好的物品，象一些专有素材基本上要依靠这点才能出。注意一点，黄色槽的存在有一定时间限制，如果打得慢了或者没及时去打就会消失。

PT商店与隐藏武将的获得

进入菜单第二页最后一条，即是PT商店。随着任务流程的展开，你可以通过PT点数在这里购买很多东西。包括分歧解放，购买后霸王篇和妖仙篇可以互通，从转生祠那章转换。转生伏羲（霸王第二章）、女娲（霸王第三章）、虞美人（霸王通关）、项羽（上级霸王通关）、孙悟空（妖仙第二章）、三藏法师（妖仙第三章）、穆王（妖仙通关）、西王母（上级妖仙通关），购买4个《无双OROCHI》系列的相关任务（远吕智的野望、真远吕智再临、平清盛的愤慨、妲己的企图），增加交易所交换东西的数量，增加学问所的一些武幻，购买特殊武器强化品和得意武器炼成。

通常时发动A

名称	效果
连续跳跃	跳跃的次数增加1
连续突进	突进的次数增加1
空中浮游	按住X可在空中浮游一段时间
活力锻炼	恢复道具的效果上升
回复扩大	吃到恢复道具时我方全员都恢复
大飞翔	跳跃力增高
救助熟练	救助时队伍槽恢复量增加
广范围救助	可以救助的范围扩大
不落大翼	空中下落的速度减慢
免许皆传	无熟练度限制，可以使用所有武器和连技
素材自动取得	出现战利品的时候自动捡取
共有觉醒强化	打倒敌人所有人增加无双槽的量增大
高速起上	倒地时快速起身
长距离突进	突进的距离延伸
计略延长	计略的效果时间延长
支援上达	支援的回复量增加
背水怒涛	濒死状态的时候攻击力上升
挑拨	敌人都来攻击你
大飞翔改	跳跃力增高
高速跳跃	快速的跳跃
超武器延长	武器觉醒的持续时间延长
超武器强化	武器觉醒时的攻击力上升量增加
共斗攻击上升	共斗武将的攻击力上升
救助熟练改	救助时队伍槽的回复量增加
防御锻炼	防御时不容易被打破
兽话术	不会成为敌对动物的攻击对象
连续跳跃改	跳跃的次数增加2
连续突进改	突进的次数增加2
空中浮游改	空中浮游的时间增加
活力锻炼改	恢复道具的效果上升
背面防御	背后的攻击也能防御
共斗武勋增加	共斗武将获得的武勋增加
万全复归	复活时觉醒槽不减
计略延长改	计略的效果时间延长

名称	效果
支援上达改	支援的回复量增加
短期决战	强攻击间隔时间缩短
八方眼	弓、术类的瞄准范围扩大
埋藏金	敌击破时掉落金块
一匹狼	和我方在不同地区时能力强化
浓雾灭却	战场的浓雾无效
暗暗灭却	战场的暗暗无效
暴风灭却	战场的暴风无效
超武器延长改	武器觉醒的持续时间延长
超武器强化改	武器觉醒时的攻击力上升量增加
自力复活	体力耗尽时原地复活（信春哥原地复活么....
万华镜	属性攻击的种类每次都发生变化
背水怒涛改	濒死状态的时候攻击力上升
觉醒增加	觉醒槽随时间慢慢回复
生命增加	体力随时间慢慢回复
连续突进极	突进的次数增加3
共斗高速复活	共斗武将的战场复活时间缩短
救助熟练极	救助时队伍槽的回复量增加
狩猎达人	击破数增加攻击力上升
相性无效	武器的物理相性无效
计略延长极	计略的效果时间延长
支援上达极	支援的回复量增加
短期决战改	强攻击间隔时间缩短
必杀攻击强化	特殊攻击时有可能出现武勋袋
不倒浮游	浮游中受到攻击不会摔落
觉醒增加改	觉醒槽随时间慢慢回复
生命增加改	体力随时间慢慢回复
超武器延长极	武器觉醒的持续时间延长
超武器强化极	武器觉醒时的攻击力上升量增加
本命限定	武器不可更换但攻击力增加
开运术	稀少战利品的出现率上升
生命增加极	体力随时间慢慢回复

觉醒时发动			
名称	效果	名称	效果
乱舞・猛毒弹	无双乱舞时木属性的攻击追加	乱舞・零度柱	无双乱舞时水属性的攻击追加
乱舞・业火炎	无双乱舞时火属性的攻击追加	乱舞・影柱	无双乱舞时阴属性的攻击追加
乱舞・土块弹	无双乱舞时土属性的攻击追加	乱舞・辉石柱	无双乱舞时阳属性的攻击追加
乱舞・电击石	无双乱舞时金属性的攻击追加	乱舞・毒津波	无双乱舞时木属性的攻击追加
乱舞・冰结弹	无双乱舞时水属性的攻击追加	乱舞・火炎波	无双乱舞时火属性的攻击追加
乱舞・封印弹	无双乱舞时阴属性的攻击追加	乱舞・重津波	无双乱舞时土属性的攻击追加
乱舞・飞光弹	无双乱舞时阳属性的攻击追加	乱舞・雷光波	无双乱舞时金属性的攻击追加
乱舞・毒旋风	无双乱舞时木属性的攻击追加	乱舞・大雪崩	无双乱舞时水属性的攻击追加
乱舞・炼飞砾	无双乱舞时火属性的攻击追加	乱舞・暗津波	无双乱舞时阴属性的攻击追加
乱舞・重飞砾	无双乱舞时土属性的攻击追加	乱舞・太阳波	无双乱舞时阳属性的攻击追加
乱舞・飞雷击	无双乱舞时金属性的攻击追加	乱舞・毒矢雨	双乱舞时木属性的攻击追加
乱舞・冻巨岩	无双乱舞时水属性的攻击追加	乱舞・火矢雨	无双乱舞时火属性的攻击追加
乱舞・暗黑球	无双乱舞时阴属性的攻击追加	乱舞・土矢雨	无双乱舞时土属性的攻击追加
乱舞・扩散光	无双乱舞时阳属性的攻击追加	乱舞・雷矢雨	无双乱舞时金属性的攻击追加
乱舞・毒龙卷	无双乱舞时木属性的攻击追加	乱舞・冰矢雨	无双乱舞时水属性的攻击追加
乱舞・狱炎块	无双乱舞时火属性的攻击追加	乱舞・阴矢雨	无双乱舞时阴属性的攻击追加
乱舞・巨岩柱	无双乱舞时土属性的攻击追加	乱舞・阳矢雨	无双乱舞时阳属性的攻击追加
乱舞・雷神拳	无双乱舞时金属性的攻击追加		

觉醒时发动			
名称	效果	名称	效果
高速突进	突进速度上升	封印波动	向周围释放封印波动
协力防御强化	我方全员的防御力上升	解放波动	向周围释放解放波动
协力攻击增强	我方全员的攻击力上升	无伤受止	受到攻击时有一定几率体力不减
协力抵抗强化	我方全员的抵抗力上升		
状态看破	对状态异常中的敌人的攻击力增加	钢身体	地形的效果无效
		生命吸收	攻击命中时体力回复
万刃铠	敌人和自己造成的伤害都增加	刚突进改	突进中将敌人弹飞
冲击气功波	觉醒的瞬间将周围的敌人吹飞	空战巧者改	空中攻击的伤害增加
威吓气功波	觉醒的瞬间周围的敌人进入气绝状态	冲击气功波改	觉醒的瞬间将周围的敌人吹飞
		威吓气功波改	觉醒的瞬间周围的敌人进入气绝状态
无形突进	突进时身影消失		
自动受身	自动在受到攻击倒地前一刻避免倒地	战神铠改	受到直接攻击的伤害减少
		无双铠改	受到间接攻击的伤害减少
刚突进	突进中将敌人弹飞	状态看破极	对状态异常中的敌人的攻击力增加
生命粉碎	对人型敌方的伤害增加		
兵器粉碎	对兵器型敌方的伤害增加	生命吸收改	攻击命中时体力回复
状态看破改	对状态异常中的敌人的攻击力增加	乱射术改	间接攻击的次数增加
		闪空波改	冲击波的范围扩大
魔兽粉碎	对魔兽的伤害增加	鬼神铠	觉醒中受到攻击没有硬直
活力气功波	觉醒的瞬间周围的我方回血	活力气功波改	觉醒的瞬间周围的我方回血
连系体术	攻击后无间隙的再次攻击	缩地术	高速短距离突进
战神铠	受到直接攻击的伤害减少	毒波动改	向周围释放毒波动
无双铠	受到间接攻击的伤害减少	燃烧波动改	向周围释放燃烧波动
贯盾术	敌人防御时也能造成伤害	重力波动改	向周围释放重力波动
乱射术	间接攻击的次数增加	气绝波动改	向周围释放气绝波动
闪空波	冲击波的范围扩大	冻结波动改	向周围释放冻结波动
空战巧者	空中攻击的伤害增加	封印波动改	向周围释放封印波动
共有连击强化	敌武将生命值下面的黄槽减少量增加	解放波动改	向周围释放解放波动
		贯盾术改	敌人防御时也能造成伤害
高速突进改	突进速度上升	生命分配	攻击命中时全员的体力回复
魔兽粉碎改	对魔兽的伤害增加	生命粉碎改	对人型敌方的伤害增加
毒波动	向周围释放毒波动	兵器粉碎改	对兵器型敌方的伤害增加
燃烧波动	向周围释放燃烧波动	魔兽粉碎极	对魔兽的伤害增加
重力波动	向周围释放重力波动	刚突进极	突进中将敌人弹飞
气绝波动	向周围释放气绝波动	生命分配改	攻击命中时全员的体力回复
冻结波动	向周围释放冻结波动	混沌完全抵抗	混沌的异常状态无效

仓库

可以为玩家保存得到的素材和武器，但大家要注意仓库也是有容量限制的，满了的话再得到新素材就不能拿了，那样就得不偿失了，所以记得也给仓库升级。



而且将其他都市设施升级满的话，可以获得高级素材作为奖励，这和前作同样的设定。

锻冶屋

就是为玩家打造新武器的地方，越是高级的武器就需要更高级的素材和更贵的价钱，当然也不是有素材和钱就能造的，锻冶屋本身也需要升级才行，得到带有锻冶屋字样的武将卡片可以为锻冶屋逐渐升级。本作中，每名角色又在前作的基础上，增加了一把最强武器，前作中的最强武器也得以保留。锻冶他们分别需要一级和二级素材，像《真・三国无双3 猛将传》里周泰的刹那就复活了。

工房与属性



工房里是为玩家的武器增加各种其他属性，比如加攻加防等等，所需要的素材必须是在战斗中达成特殊条件的物品，格子满了再打造可以覆盖上去。游戏中的武器属性分为：金、木、水、火、土、阴、阳。有互相克制的效果，依次顺序为：火克金、金克木、木克土、土克水、水克火，阴和阳是互克的。在锁定敌人时，就有明显的颜色表示，蓝色效果最好，绿色表示较好，黄色表示一般，红色表示很差。

最强武器制作素材与武将无双传入手



本作武将无双传的入手方法简化了许多，只要与该武将一起共斗过，就能入手。而且再将该武将的无双传通关，就能使该武将在都市中出现，这样就能更方便的获得该武将的专属素材。与武将共斗的过程中会出现，战斗时会消耗，如果在共斗槽消失前没有将其消耗完，那该武将就不会掉落素材。用不同的招式打会更消耗的快，也可以把共斗武将设置为首攻敌方武将，这样也会消耗的很快。在无双传里打武将的专属素材非常方便，而每名武将的最强武器合成所需要的素材都是专属素材。不管是二级素材还是一级素材，都可以在无双传或友好任务或章节里打到。

全部武将专属素材一览					
姓名	一级素材	二级素材	姓名	一级素材	二级素材
赵云	钢枪碎片	御子产着	孙尚香	弓腰姬之弦	弓腰姬丽弓
关羽	春秋左氏传	温之酒杯	太史慈	约束之证	信义誓书
张飞	桃园之酒	斩桥矛	吕蒙	智勇的竹简	士之心得
刘备	大望之杯	仁德大器	孙坚	传说之玉玺	猛虎锐牙
诸葛亮	出师表	精巧木像	孙策	小霸王头冠	小霸王枪刃
庞统	连环锁	凤雏羽	孙权	后继者之证	古之剑刃
黄忠	老将军之弓	老将神弓	黄盖	老练的腰带	哭肉铁鞭
魏延	骨制烛台	反骨面具	周泰	护卫的药汤	褒赏之伞
马超	锦之手纲	锦战车装	甘宁	游侠之铃	水贼弯曲刀
姜维	古兵法书	麒麟角	凌统	破れた果たし状	破れた宅たし状
关平	武神之画	龙神之画	大乔	纯白包带	辉光之轮
月英	精巧木制	木牛设计	小乔	华丽的头饰	丈夫的手书
夏侯敦	忠臣怀刀	古之眼袋	吕布	飞将的羽饰	赤兔手纲
典韦	恶来之锁	牛头肩当	张角	黄色布片	黄天当立旗
许褚	虎痴之环	大食量袋	董卓	豪华的大杯	巨大蜡烛
曹操	青州斗笠	霸之剑刃	袁绍	名家埋藏金	名族之冠
司马懿	策士之衣	策士之冠	貂蝉	舞姬二胡	舞姬花带
曹丕	冰之花	三曹七子书	孟获	密林熔岩	切缚绳
甄姬	诱惑指轮	宠姬薄衣	西王母	青鸟之羽	仙桃之种
张辽	猛将指南书	合肥城壁片	穆王	周王之证	昆仑酒杯
徐晃	求道者之刃	极武之刃	项羽	霸王刚刃	白璧
夏侯渊	锐利的箭尾	斗将钢弓	虞美人	真红花瓣	血赤胸饰
张颌	美的水墨画	绝美书画	三藏法师	法师の旅衣	天竺の布地
曹仁	坚固的甲胄	铁臂甲胄	孙悟空	锦の仙云	紧缚の金轮
蔡文姬	才女二胡弦	匈奴金细工	伏羲	巨剑の刃	八卦
周瑜	天下二分之书	美周郎笛	女娲	仙界の锐刀	五色の石
陆逊	大都督虎符	俊英火矢			

全部魔兽专属素材一览					
名称	一级素材	二级素材	名称	一级素材	二级素材
三首大鹰	妖鹰尾羽	三首冠羽	炎龟	炎龟甲罗	炎龟绯甲
暗空大鹰	妖鹰黑尾羽	三首黑冠羽	魔龟	魔龟甲罗	魔龟玄甲
炎天大鹰	妖　火炎羽	三首炎冠羽	灵龟	灵龟甲罗	灵龟碧甲
穷奇	穷奇羽	穷奇棘毛	白银龙	辉鳞	白银龙
黑穷奇	穷奇黑羽	穷奇黑棘	角魔龙	漆黑鳞	魔龙角
银穷奇	穷奇银羽	穷奇银棘	黑龙	黑鳞	黑龙角
蛇面	蛇面巨牙	妖蛇面	辉虎	辉虎锐爪	辉虎巨牙
金蛇面	蛇面金牙	妖蛇金面	死虎	死虎锐爪	死虎巨牙
黑蛇面	蛇面黑牙	妖蛇黑面	吴虎	吴虎锐爪	吴虎巨牙
冻结兽	冻结兽毛皮	冷气角	辉凤	辉凤羽	辉凤锐嘴
暗天兽	暗天兽毛皮	暗暗角	死凤	死凤羽	死凤锐嘴
火光兽	火光兽毛皮	炎热角	魏凤	魏凤羽	魏凤锐嘴
毒辟邪	毒兽尻尾	毒兽双牙	辉龙	辉龙鳞	辉龙逆鳞
死辟邪	死兽尻尾	死兽双牙	死龙	死龙鳞	死龙逆鳞
真辟邪	辟邪尻尾	辟邪双牙	蜀龙	蜀龙鳞	蜀龙逆鳞
雷天禄	雷马尖角	雷马巨翼	黄泉	妖仙豹尾	妖仙玉胜
死天禄	死马尖角	死马巨翼	始皇帝・老年	半两钱	长城壁片
真天禄	天禄尖角	天禄巨翼	始皇帝・青年	炼丹术书	不死伪药

二度觉醒！三国将大战秦始皇！

全部卡片组合效果

计略名	条件	效果			
三国鼎立	曹操、孙坚、刘备	我方不受伤害	反骨之相	诸葛亮、魏延	给敌以“诅咒”异常状态
曹家的威光	曹操、曹丕、曹仁	对敌物理相性最高	交刃的宿命	夏侯　　9.赜	我方武勋增加
孙家的纽带	孙坚、孙策、孙权、孙尚香	共斗能力大幅强化	刃下的信义	孙策、太史慈	我方攻击力上升
义兄弟的酒杯	刘备、关羽、张飞	武器极驱持续时间大幅延长	老将的矜持	黄盖、黄忠	我方抵抗力上升
赤壁的大火	周瑜、诸葛亮、黄盖、曹操	我方火属性攻击力上升	次代的俊英	陆逊、姜维	我方属性力上升
潼关的河水	马超、许褚、曹操	我方水属性攻击力上升	神弓的竞演	夏侯渊、黄忠	敌属性力下降
军师的神算	司马懿、周瑜、诸葛亮	对敌属性相性最高	合肥的飞骑	张辽、孙权	我方可以浮游
武之极	关羽、张辽、徐晃	我方攻击力大幅上升	髀肉之叹	刘备、刘表	体力回复道具出现率增加
袁家的荣光	袁　、张颌、甄姬	敌掉落金块	父子的豪胆	张飞、张苞	敌防御力下降
袁家的武威	袁绍、颜良、文丑	我方武勋大幅加算	西凉之绊	马超、马岱	敌攻击力下降
黄天的秘仪	张角、张梁、张宝	给敌以“天罚”异常状态	暴威的缰绳	吕布、陈宫	我方防御力少量上升
南中的刚力	孟获、阿会喃、金环三结	杂鱼一击必杀	街亭之泪	诸葛亮、马谡	敌抵抗力少量下降
连环计	貂蝉、吕布、董卓	给敌以“足枷”异常状态	诸葛的才知	诸葛亮、诸葛瑾	我方抵抗力少量上升
孙吴的知谋	周瑜、陆逊、吕蒙	给敌以“幻惑”异常状态	混乱之计	谜之老人、“木”属性	给敌人以“混乱”异常状态
异界的客将	孙悟空、三藏法师、伏÷蕖(1)	我方长时间不受伤害	幻惑之计	谜之老人、“火”属性	给敌人以“幻惑”异常状态
店员的鼓舞	锻冶屋、师范、仓库番、交易商人	共斗能力强化	足枷之计	谜之老人、“土”属性	给敌人以“足枷”异常状态
绝望的深渊	始皇帝、始皇帝、项羽、黄泉	敌我双方体力大幅减少	感电之计	谜之老人、“金”属性	给敌人以“感电”异常状态
皇帝的威光	始皇帝、始皇帝	给敌以“石化”异常状态	冻伤之计	谜之老人、“水”属性	给敌人以“冻伤”异常状态
仙界的武威	伏÷蕖(1)	对敌物理相性最高	混沌之计	谜之老人、“阴”属性	给敌人以“混沌”异常状态
店员的支援	情报屋、工房职人	觉醒回复道具出现率增加	绝望之计	谜之老人、“阳”属性	给敌人以“绝望”异常状态
生命的流转	西王母、黄泉	给敌以“无力”异常状态（伤害输出减少）	护卫的极意	卫兵、“将”阶级	我方防御力大幅上升
至爱之绊	曹丕、甄姬	敌属性力大幅下降	护卫的心得	卫兵、“武”阶级	我方防御力上升
宠爱之绊	周瑜、小乔	幸运寄宿	将器的威仪	“将”阶级四张	敌体力减少
仁爱之绊	诸葛亮、月英	我方属性力大幅上升	毒之计・二式	“木”属性四张	给敌长时间以“木”异常状态
忠爱之绊	吕布、貂蝉	敌抵抗力大幅下降	燃烧之计・二式	“火”属性四张	给敌长时间以“火”异常状态
纯爱之绊	刘备、孙尚香	我方武勋大幅增加	重力之计・二式	“土”属性四张	给敌长时间以“土”异常状态
深爱之绊	孙策、大乔	长时间我方可以浮游	气绝之计・二式	“金”属性四张	给敌长时间以“金”异常状态
通往天竺之路	孙悟空、三藏法师	觉醒槽慢慢回复	冻结之计・二式	“水”属性四张	给敌长时间以“水”异常状态
垓下之歌	项羽、虞美人	觉醒槽慢慢回复	封印之计・二式	“阴”属性四张	给敌长时间以“阴”异常状态
治愈的爱娇	少女、熊猫	体力慢慢回复	解放之计・二式	“阳”属性四张	给敌长时间以“阳”异常状态
昆仑的安乐	穆王、西王母	体力慢慢回复	知略的大盾	“知”阶级四张	敌攻击力下降
霸之道	曹操、项羽	敌体力大幅减少	武勇的大矛	“武”阶级四张	敌防御力下降
夏侯的气炎	夏侯敦、夏侯渊	敌防御力大幅下降	曹魏的凤翼	“魏”势力四张	魏将武勋大幅增加
忠义之信	孙权、周泰	敌攻击力大幅下降	孙吴的虎牙	“吴”势力四张	吴将武勋大幅增加
父子之武	关羽、关平	敌体力大幅减少	蜀汉的龙爪	“蜀”势力四张	蜀将武勋大幅增加
宠姬之舞	董卓、貂蝉	我方抵抗力大幅上升	群雄的血盟	“他”势力四张	其它势力武将武勋大幅增加
宿敌之缘	曹操、袁绍	敌抵抗力下降	将器的威严	“将”阶级两张	敌体力少量减少
巨魁的刚勇	典韦、许褚	敌移动速度下降	毒之计	“木”属性两张	给敌以“木”异常状态
心腹之友	周瑜、孙策	敌防御力大幅下降	燃烧之计	“火”属性两张	给敌以“火”异常状态
绝美的共演	张颌、夏侯渊	我方移动力上升	重力之计	“土”属性两张	给敌以“土”异常状态
水鱼之交	刘备、诸葛亮	我方抵抗力大幅上升	气绝之计	“金”属性两张	给敌以“金”异常状态
师弟的知谋	诸葛亮、姜维	我方防御力大幅上升	冻结之计	“水”属性两张	给敌以“水”异常状态
龙凤的觉醒	诸葛亮、庞统	武器极驱持续时间延长	封印之计	“阴”属性两张	给敌以“阴”异常状态
知勇的求教	陆逊、吕蒙	对妖兽、魔兽的攻击力上升	解放之计	“阳”属性两张	给敌以“阳”异常状态
月华之羞	大乔、小乔	体力回复道具出现率增加	知略之盾	“知”阶级两张	敌攻击力少量下降
反礼之歌	蔡文姬、曹操	觉醒回复道具出现率增加	武勇之矛	“武”阶级两张	敌防御力少量下降
才女的支援	蔡文姬、月英	因熟练度的攻击回数限制解除	曹魏的霸道	“魏”势力两张	魏将武勋增加
青红之剑	赵云、夏候恩	因熟练度的攻击回数限制解除	孙吴的连带	“吴”势力两张	魏将武勋增加
因缘之友	甘宁、凌统	共斗武将强化	蜀汉的大志	“蜀”势力两张	魏将武勋增加
七度的捕缚	诸葛亮、孟获	给敌以“感电”异常状态	群雄的连合	“他”势力两张	其它势力武将武勋增加

计谋卡片系统

这是前作PS3高清版里引入的系统，计谋卡片是在战前准备画面可以给任务地图的每一个场景设置计略，进入该场景战斗中即可发动计略，我方即获得有益效果。不过由于每个场景只能设置4张计略卡的组合，且计略卡每张只能用一次且数量有限，所以如何组合也是值得研究的。



武勇一览

这是查看各种达成度的地方，左边分别是查看已收集的武将、宝物、无双传、动画、武将卡、武将卡和计略的组合。右边分别为任务达成度，武器收集度，武纪收集度，武将卡收集度，计略收集度，都市育成度，宝物收集度，无双传收集度。前作PS3高清版，七曜就白金了，看来这作的高清版想白金更麻烦。本次的武器收集比前作更麻烦，因为多了很多高级武器，这意味着需要更多高级素材。

花些钱可以得到对付敌人弱点的情报，另外情报屋还可以自己创作关卡，设定得到的报酬和难度，很建议大家尝试，自创关卡会随机得到些较贵重的素材。而且满足一定条件后，从情报屋的NPC这还能接到特殊任务。

PT点数的获得



关于PT点数，只能和他人联机获得。具体方法主要有以下的几种：1、联机一起做任务并且成功，主机+56，客机+55。2、联机一起做任务并且失败，主机+1，客机无。3、客机进入主机，主机+1，客机无。4、两人互换素材（各+5）、武将（各+10）、自定义任务（各+10）。5、双方联机对战，胜利者+55，失败者+5。6、双方联机次数多时间长导致好友度达到10的倍数（比如10、20）时，主机+556，客机+555。

三国群英联手抗魔很和谐 跨越空间展开乱斗非常幽默！

序章

长安の异变
战场：长安
报酬：100G
胜利条件：幻影剑士全灭
特殊目标：地柱炮2个击破
过关要点：第一关无难度，基本就是教学关。按照系统的提示经过3个关卡即可完成，如果想那更丰厚的奖励，建议完成特殊目标。

始皇帝复活
战场：咸阳
报酬：100G
胜利条件：始皇帝撤退
特殊目标：无伤开门；始皇帝击破
过关要点：本关第一区域杂兵要求在无伤情况下全灭，全灭开门即可获得特殊奖励。第二区域想击破秦始皇有一定难度，他一共要复活两次，要连续击破他3次，在初期的简陋装备条件下显得很难，一定不要上台打，周围全是弓箭兵马俑，除非全部将兵马俑打碎再上。

霸王篇第一章

金块夺还战
战场：中原
报酬：100G
胜利条件：成功夺取金块（击败敌武将）
特殊目标：5分钟以内过关
过关要点：本关BOSS王黄会对战中会来回来去的逃跑，将4个地图上的地柱炮消灭后地图上出现一面盾牌的标识，将BOSS引至此处击败即可。

寿春の战い
战场：寿春
报酬：200G
胜利条件：负刍和真・天禄击破
特殊目标：10分钟以内过关，北门开门
过关要点：本关击破负刍难度并不高，主要的问题在于真・天禄，由于体积庞大且飞翔于空中非常的灵活，所以如果选择近身武器想要攻击到它会比较花时间，推荐在进行本关之前一定要带上弓箭等远程武器。

钢铁の军势
战场：钜平
报酬：100G
胜利条件：田吸击破
特殊目标：兵器补给路线全封锁
过关要点：本关基本没有难点，首先建议完成特殊目标任务，将敌方补给路线的守卫兵全部消灭，之后再击破总大将过关。

陈の战い
战场：陈
报酬：200G
胜利条件：击破陈胜
特殊目标：10分钟以内过关，敌将全灭
过关要点：本关一共有5名敌将，开始快速清除第一区域的敌兵，从第二区域向左向右各有一个门卫，消灭门卫后大门开启，将左右两边的BOSS击破后中间的城门开启，进入对战陈胜及另外2名敌将，由于对方都是远程，所以打起来比较困难。

咒われし都
战场：中原
报酬：100G
胜利条件：到达指定地点
特殊目标：击破浮游咒魂
过关要点：本关难度不高，但迷宫会耽误很多时间，并且要看清楚，根据敌人对话的顺序来消灭敌人，否则敌人会不断复活。

临淄の战い
战场：临淄
报酬：200G
胜利条件：击破齐王及光火兽
特殊目标：计谋看破；击破李牧
过关要点：本关开始如果玩家等级还比较低的话推荐回到前头的关卡练级，本关的李牧依然不是十分强劲，但光火兽的攻击力的敏捷力非凡，打起来非常吃力，依然建议用远程发起攻击。

果断勇状
战场：下邳
报酬：100G
胜利条件：王翦击破
特殊目标：李信军入侵阻止，羌鬼击破
过关要点：本关敌人相对集中，对练级来说最好不过了，总体难度较低，将特殊目标完成后再击破总大将即可。

许昌夺还战
战场：许昌
报酬：200G
胜利条件：章邯击破
特殊目标：敌武将逃亡阻止，敌武将全灭
过关要点：本关相对之前有魔兽的关卡来说要容易很多，最后BOSS一共3人，优先消灭其他的两个，最后击破总大将即可。

进军妨害
战场：武平
报酬：100G
胜利条件：王贲击破
特殊目标：计略阻止
过关要点：本关只需要按照系统提示击破总大将即可。

陈留攻防战
战场：陈留
报酬：200G
胜利条件：项羽击破
特殊目标：开始3分钟以内章邯击破
过关要点：本关总体来说难度不高，关键在于总大将项羽，项羽的攻击主要属于面积攻击，发动需要一定时间，并且会持续飞到空中处于悬浮状态，建议攻略过程中持双剑攻击，双剑攻击速度超快弥补了攻击力稍显不足的劣势。

霸王篇第二章

退路に潜む奸计
战场：河内
报酬：300G
胜利条件：张耳击破
特殊目标：3分钟以内开门
过关要点：本关毫无难度，可以多多收集素材。

淮水の战い
战场：淮水
报酬：300G
胜利条件：虞美人击破
特殊目标：韩信击破，毒烟台破坏
过关要点：本关进程到第二区域时，敌人会发动水计和毒计，首先要从右侧过去击破看守武将终止敌人的计策实施。之后回到左边的地图继续前进，最终击破虞美人。

兵器歼灭作战
战场：中原
报酬：300G
胜利条件：到达指定地点
特殊目标：破坏5个兵器
过关要点：消灭全地图的敌人即可，四周的地图中藏有5辆刀车，击破后获得五光石。

钜鹿の战い
战场：钜鹿
报酬：300G
胜利条件：穷奇击破
特殊目标：项羽、陈余、张耳击破
过关要点：本关难度有所提升，前期敌人兵将并不强大，最后项羽带穷奇一起出场才会让整个战场稍显吃力，穷奇的攻击力非常强，建议大家以回避为主。

雾中逃避行
战场：陈
报酬：300G
胜利条件：陈胜击破
特殊目标：陈胜逃亡2次以下
过关要点：本关重点在于第一次和陈胜交手后，陈胜HP下降一定值后会逃跑，此时他的2名部将会用烟雾台做掩护，找出烟雾台并击毁。随后2名手下登场，击破后陈胜便不能再逃跑了，轻松过关。

井径の战い
战场：井径
报酬：300G
胜利条件：韩信击破
特殊目标：死天禄击破，敌武将全灭
过关要点：本关稍显难度，在击破死天禄后，来到敌总大将的地点大家会看到大量的机关及韩信本人，建议优先清楚场内机关再和韩信战斗。

强行脱出
战场：邯郸
报酬：300G
胜利条件：到达指定地点
特殊目标：装甲兵全灭
过关要点：非常轻松的一关，全灭装甲兵后，到达指定地点即可。

殷墟突破战
战场：殷墟
报酬：400G
胜利条件：暗天兽击破
特殊目标：章邯撤退阻止，飞炮船破坏
过关要点：开始后玩家只需要不断的杀小兵即可，迅速蓄积无双槽，觉醒后在开始打主要线路，前期敌将就已经不少，后面打败虞美人暗天兽出现，击破暗天兽，剧情动画出现。

王の眠る地
战场：中原
报酬：300G
胜利条件：战国时代的王击破
特殊目标：兵器全破坏
过关要点：击败敌人武将后敌人君主开始复活，复活后击败过关

固陵の战い
战场：固陵
报酬：400G
胜利条件：项羽击破
特殊目标：虞美人击破
过关要点：本关直接击破所有敌将即可。

霸王篇第三章

地中の棺
战场：中原
报酬：500G
胜利条件：田横击破
特殊目标：不落下的情况下获得钥匙
过关要点：本关需要注意的就是特殊任务，前期可以通过的每个区域上都有一个大坑，所说的不落下的情况下就是指不要跳进坑里，每次跳进去都可以直接前进到下一个地图，但就算得到了钥匙回来的时候也需要跑步返还。

外黄の战い
战场：外黄
报酬：500G
胜利条件：虞美人和黑穷奇击破
特殊目标：兵粮夺回
过关要点：本关相对比较麻烦，敌人有两只魔兽，开始会看到死天禄，杀死后虞到虞美人，此时的虞美人已注入了秦始皇的力量，和原来完全判若两人，而且身边还带着黑穷奇，建议优先击破黑穷奇。

背水の阵
战场：井径
报酬：500G
胜利条件：韩信击破
特殊目标：伏兵发现，伏兵击破
过关要点：本关地图很小，找出伏兵消灭，然后再击破韩信过关。

垓下の战い
战场：垓下
报酬：500G
胜利条件：项羽和虞美人击破
特殊目标：项羽击破

过关要点：历史上的著名战役，敌人倾巢而出，而且魔兽很多，最终的BOSS是项羽和虞美人。

迅速镇火
战场：彭城
报酬：500G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：全地图镇火

过关要点：本关的地图上，所有是单数的区域都有一个箱子，打破箱子后可以获得“水”，之后前往带有盾牌的地方灭火，其中会有一名敌将反复在防火，尽快将其歼灭。待敌本队到来后全灭敌人过关。

广武山の战い
战场：广武山
报酬：500G
胜利条件：死天禄和暗天兽击破
特殊目标：火计完全成功，始皇帝击破

过关要点：本关除了2大魔兽登场以外，还有项羽、虞美人和秦始皇。除了秦始皇的范围攻击非常恐怖以外，其他BOSS并无太大难度。对于秦始皇来说，尽量将其打到空中不断的使用连续技。

计略の涡
战场：华北
报酬：500G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：计略阻止

过关要点：非常简单的一关，全灭敌武将过关。

函谷关の战い
战场：函谷关
报酬：600G
胜利条件：黑穷奇和暗天兽击破
特殊目标：始皇帝复活时击破

过关要点：本关的黑穷奇在周围塔的辅助下，变得如虎添翼，非常可怕。一定要先清除周围的塔再回过头来对付黑穷奇。

鸿门の会
战场：函谷关
报酬：500G
胜利条件：范增击破
特殊目标：项伯投降

过关要点：无难度，击破全部武将即可。

长安の战い
战场：长安
报酬：600G
胜利条件：击破项羽、虞美人和黑龙
特殊目标：20分以内黑龙击破；10分以内暗天兽击破

过关要点：本关重点在最后对付黑龙，黑龙的能力非常强，强烈建议在开始前换远程角色，加回复体力增加的幻武组合。

霸王篇最终章

月下の追迹剧
战场：中原
报酬：700G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：亲卫队击破5体

过关要点：看到亲卫队后上去尽快将5名亲卫兵消灭，之后敌本阵崩溃，前去击破总大将过关。

魔龙讨伐战
战场：许昌
报酬：800G
胜利条件：魔龙击破
特殊目标：始皇帝击破

过关要点：黑龙依然很难对付，按照特殊目标的要求，先击破始皇帝，再击破黑龙。

魔窟征伐
战场：华北
报酬：700G
胜利条件：封印台全破坏
特殊目标：兵器全破坏

过关要点：本关开始的时候出现了很多怪物，消灭其中的一种怪物，会有一种封印台停止工作，迅速击破停止工作的封印台，如此反复。

魔龟讨伐战
战场：成都
报酬：800G
胜利条件：魔龟击破
特殊目标：始皇帝击破

过关要点：始皇帝这次派出的魔兽是魔龟，只要站在乌龟的背上不断攻击就可以了。

不死の灵药
战场：雁门
报酬：700G
胜利条件：徐福击破
特殊目标：徐福灵药使用阻止

过关要点：开始先将敌人武将击破，之后徐福会出现，将其击败即可。

魔城制压战
战场：咸阳
报酬：800G
胜利条件：始皇帝击破
特殊目标：兵马俑全击破

过关要点：在遇到始皇帝后，优先消灭旁边放弓箭的兵马俑，始皇帝体力打掉了一条之後会出现分身，反正难度并不高。

据点强袭
战场：眉
报酬：700G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：敌武将撤退阻止

过关要点：从地图的三个方向各有一名敌将，随便击败一个后其余两个会在5分钟内撤退，在其撤退前击破，这时胡亥到来，将其击破即可。

龙龟讨伐战
战场：咸阳
报酬：1000G
胜利条件：始皇帝及巨大魔兽击破
特殊目标：无

过关要点：敌人都是逐一出现，先击破魔兽，再击破始皇帝。

终焉なき战い
战场：五丈原
报酬：700G
胜利条件：颜聚击破
特殊目标：无伤击破颜聚

过关要点：将全部场景的敌将都打到，只有最后一条血的时候变可以杀死了，否则敌人会不断再生，无法杀死。

魔帝封印战
战场：长安
报酬：1000G
胜利条件：始皇帝击破
特殊目标：无

过关要点：霸王篇的最后一关，始皇帝变身后的攻击力非常强，但却比较好打，变身后的体积非常大，可以在后背上随便的砍，但相对来说还是砍头掉血最快，推荐大家根据使用武器的特性进行攻击。

妖仙篇第一章

战场の内偵者
战场：夏口
报酬：100G
胜利条件：李斯击破
特殊目标：赵高击破，妖兽10个击破

过关要点：第一关，毫无难度。

九江の战い
战场：九江
报酬：200G
胜利条件：吴广和真·辟邪击破
特殊目标：属性装置破坏

过关要点：如果玩家继承了霸王篇的存档在来玩妖仙篇，就会轻松很多。

埋伏看破
战场：乌林
报酬：100G
胜利条件：周章击破
特殊目标：瞬动蝶击破

过关要点：在每个区域中搜索周章，找到后击破即可。

江陵制压战
战场：江陵
报酬：200G
胜利条件：周章和蛇面击破
特殊目标：10分以内蛇面击破，敌援军阻止

过关要点：蛇面是非常麻烦的对手，主要以远程攻击为主，且攻击范围相当广，到了近身也会很棘手，两条蛇臂的大回旋几乎可以全起全图的人。推荐本关使用浮游幻武及弓箭等远程攻击手段。

二つの军路
战场：夷陵
报酬：100G
胜利条件：蒙武、霍去疾击破
特殊目标：钢壳猿全灭，敌武将全灭

过关要点：没有难度的关卡，随便打即可。

白帝城の战い
战场：白帝城
报酬：200G
胜利条件：李斯击破
特殊目标：闪光灵全灭，李斯计略阻止

过关要点：本关难点在最后的兵马俑和三面像部分，这里需要看清楚提示再进行攻击，如果选择了错误的兵马俑进行攻击，三面像会释放大面积火焰，而且攻击力不低，平台中间一共9个兵马俑，其中有一个是蹲着的，请看清楚后攻击，之后李斯就会出现，击破即可。

希なる访问者
战场：临江
报酬：100G
胜利条件：到达指定地点
特殊目标：妖兽击破30体，伍徐击破

过关要点：每个区域都有一处显示叹号的地方，这里都会有一只翼剑鸟，将鸟斩杀后会得到一种素材，一共5种素材收集完毕后可以打开最后的门。

巴蜀讨伐战
战场：巴
报酬：200G
胜利条件：赵高击破
特殊目标：敌武将全灭，赵高本体看破

过关要点：本关属于解谜类关卡，请仔细按照提示所说内容进行，提示上说的是请观察赵高周围带的士兵有什么不同，4个赵高都看到的话，会发现有一个赵高带的是死兵，其他的都是普通的法师兵，消灭带死兵的赵高，穆王就会出现，击破穆王再击破赵高就过关。

船上の激战
战场：荆州
报酬：100G
胜利条件：敌势力歼灭
特殊目标：火计阻止，5分钟以内过关

过关要点：本关不用到处去跑，只在开始的地图上进行战斗，敌人总共有4波，在全部清除后过关。

成都夺还战
战场：成都
报酬：200G
胜利条件：黄泉击破
特殊目标：穆王击破

过关要点：本关难度不高，没有太多需要注意的地方，需要留意一下黄泉在第一条血打掉后攻势会变得比较猛。

妖仙篇第二章

三重の包围网
战场：绵竹
报酬：300G
胜利条件：章平击破
特殊目标：敌计略据点全制压，5分以内完成

过关要点：没有难度的关卡，随便打即可。

剑阁の战い
战场：剑阁
报酬：300G
胜利条件：穆王和三头鹰击破
特殊目标：15分内过关，10分内到达BOSS区域

过关要点：本关BOSS穆王及三头鹰，总体难度不高，对付穆王尽可能的多连击，只要让其一直保持被打的状态就可以了，少落地少让敌人反击。至于三头鹰，势力也不是很突出，选择一个以空战为主的武器来进攻就可以。

八骏の关
战场：武乡
报酬：300G
胜利条件：司马欣击破
特殊目标：伏兵1人击破，敌计略据点全制压

过关要点：本关开始会比较麻烦，杀光敌人后还要找封印台，破坏封印后敌人才会出现，击破即可。

汉中攻略战
战场：汉中
报酬：300G
胜利条件：黑蛇面击破
特殊目标：全属性台3台破坏

过关要点：本关黑蛇面比较难对付，再加上各个区域的属性台导致各地区不断出现陷阱，一个不小心还要被陷阱攻击。优先击破属性台是关键，蛇面每次受到一定攻击后都会逃跑，要利用其地图中的坛子，里面都是回复道具。

闭ざされた城
战场：葭萌关
报酬：300G
胜利条件：韩信击破
特殊目标：豪腕鬼击破，5分钟内打开城门

过关要点：没有难度的关卡，随便打即可。

阳平关の战い
战场：阳平关
报酬：300G
胜利条件：穆王击破
特殊目标：阳动作战成功，无伤开门

过关要点：按照系统的提示在据点左右两边击破敌将，穆王出现后马上前往对战，途中会逃跑2-3次，击败后最上的据点开启，再度击破穆王。

防卫の要
战场：定军山
报酬：300G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：全据点防御成功、8分钟内过关

过关要点：开始后所有区域均可移动，其中敌将会在某一个据点中出现，玩家需要追踪并击破他，杂兵尽量不管，否则无法完成特殊目标，在击杀敌将2次后任务完成。

黄泉阳动战
战场：阴平
报酬：400G
胜利条件：黄泉和死辟邪击破
特殊目标：伪报作战成功，杂兵100人击破

过关要点：进入游戏后区域中出现两处带有叹号的地方，将这里的敌兵全灭，随后黄泉到来，此时黄泉会中计，失去飞行和跳跃的能力，将黄泉击破后死辟邪到来。

妖塔救出战
战场：沓中
报酬：300G
胜利条件：击破董医
特殊目标：民无伤救出

过关要点：进入游戏后先击破敌将，然后一直向叹号前进，最后一道门需要消灭全部敌人开门，进入后走到民旁边，董医出现，击破后过关。

武都制压战
战场：武都
报酬：400G
胜利条件：黄泉击破
特殊目标：敌援军阻止，穆王击破

过关要点：开始击破敌将后，系统提示开门。需要3把钥匙，左边和右边的门此时已开启，里面各有一把钥匙，拿到后一路向前，击败穆王后，黄泉出现，此时穆王会再次出现，再次将他击破完成特殊目标后，击破黄泉。

妖仙篇第三章

穴埋めの计
战场：祁山
报酬：500G
胜利条件：黔步击破
特殊目标：黔步计略阻止，敌武将全灭

过关要点：根据地图显示将敌将逐个击破即可。

尧关防卫战
战场：尧关
报酬：500G
胜利条件：穆王及巨大妖兽击破
特殊目标：　A击作战成功，15分钟内过关

过关要点：击破三头鹰和黑蛇面后，中间的门开启，进去击破穆王。

结界城的井
战场：斜谷
报酬：500G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：子婴击破，无伤情况下击破敌武将1人

过关要点：本关需要将敌将逐一击破，全部击破后4名敌将一起战斗，此时难度大增，建议引出其中一个，来逐个击破。

故道平定战
战场：故道
报酬：500G
胜利条件：黄泉击破
特殊目标：妖术结界成立，幻视柱全破坏

过关要点：本关要求在4个叹号位置击破召唤师，击破后会设置结界，在结界完成后击破暗空大鹰，真・辟邪出现，击破后再向上击破黄泉。

军路开拓
战场：街亭
报酬：500G
胜利条件：宋义击破
特殊目标：中央门突破，传令阻止

过关要点：这关很简单，按照地图的提示击破传令的怪兽即可，进入中央门后敌武将3人，逐个击破。

陈仓の战い
战场：陈仓
报酬：500G
胜利条件：蛇面、死辟邪击破
特殊目标：黄泉和穆王击破，始皇帝击破

过关要点：本关魔兽及敌人数量较多，除了两大魔兽以外，穆王和秦始皇也有参与，而黄泉在本关会出现两次，尽可能的击破。

城に潜む影
战场：木门
报酬：500G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：5分钟内术解除，8分钟内钥匙入手

过关要点：将每个区域中的2个封印台击破，击破后在分别杀死3个武将可以获得3把钥匙，开门后击败黔布。

妖城脱出战
战场：废丘
报酬：600G
胜利条件：黑蛇面和暗空大鹰击破
特殊目标：黄泉、穆王、秦始皇击破

过关要点：本关主要攻击的对象是黑蛇面和黑鹰，这两个魔兽每次打掉一定HP的时候就会逃跑，一共每个怪逃跑3次，在第二次的时候黄泉和穆王出现，将其击败完成特殊目标，之后秦始皇出现。

危机存亡の秋
战场：五丈原
报酬：500G
胜利条件：胡亥击破
特殊目标：杂兵50击破，2分钟内打开第1道门

过关要点：按照系统提示，将敌武将逐个击破即可。

咸阳の战い
战场：咸阳
报酬：600G
胜利条件：黄泉和灵龟击破
特殊目标：黄泉的结界消灭，5分内穆王击破

过关要点：本关前期只需要按部就班的击败敌将，之后面黄泉和穆王出现，击破后两人会在上面的地图中继续出现，之后只有穆王自己留下，此时可选择击败或者躲开穆王，最后是黄泉和灵龟一起上阵，先击破灵龟再只需要击破黄泉就可以。

妖仙篇最终章

月下の追迹剧
战场：中原
报酬：700G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：亲卫队击破5体

过关要点：看到亲卫队后上去尽快将5名亲卫兵消灭，之后敌本阵崩溃，前去击破总大将过关。

魔龙讨伐战
战场：许昌
报酬：800G
胜利条件：魔龙击破
特殊目标：始皇帝击破

过关要点：黑龙依然很难对付，按照特殊目标的要求，先击破始皇帝，再击破黑龙。

魔窟征伐
战场：华北
报酬：700G
胜利条件：封印台全破坏
特殊目标：兵器全破坏

过关要点：本关开始的时候出现了很多怪物，消灭其中的一种怪物，会有一种封印台停止工作，迅速击破停止工作的封印台，如此反复。

魔龟讨伐战
战场：成都
报酬：800G
胜利条件：魔龟击破
特殊目标：始皇帝击破

过关要点：始皇帝这次派出的魔兽是魔龟，只要站在乌龟的背上不断攻击就可以了。

不死の灵药
战场：雁门
报酬：700G
胜利条件：徐福击破
特殊目标：徐福灵药使用阻止

过关要点：开始先将敌人武将击破，之后徐福会出现，将其击败即可。

魔城制压战
战场：咸阳
报酬：800G
胜利条件：始皇帝击破
特殊目标：兵马俑全击破

过关要点：在遇到始皇帝后，优先消灭旁边放弓箭的兵马俑，始皇帝体力打掉了一条之候会出现分身，反正难度并不高。

据点强袭
战场：眉
报酬：700G
胜利条件：敌武将全灭
特殊目标：敌武将撤退阻止

过关要点：从地图的三个方向各有一名敌将，随便击败一个后其余两个会在5分钟内撤退，在其撤退前击破，这时胡亥到来，将其击破即可。

龙龟讨伐战
战场：咸阳
报酬：1000G
胜利条件：始皇帝及巨大魔兽击破
特殊目标：无

过关要点：敌人都是逐一出现，先击破魔兽，再击破始皇帝。

终焉なき战い
战场：五丈原
报酬：700G
胜利条件：颜聚击破
特殊目标：无伤击破颜聚

过关要点：将全部场景的敌将都打到，只有最后一条血的时候变可以杀死了，否则敌人会不断再生，无法杀死。

魔帝封印战
战场：长安
报酬：1000G
胜利条件：始皇帝击破
特殊目标：无

过关要点：霸王篇的最后一关，始皇帝变身后的攻击力非常强，但却比较好打，变身后的体积非常大，可以在后背上随便的砍，但相对来说还是砍头掉血最快，推荐大家根据使用武器的特性进行攻击。

本作明显是接《无双OROCHI》系列的后尘，把一堆乱七八糟的人全部强行加到《三国无双》里面，剧情狗血而且不知所谓，只能说三国这块招牌彻底砸掉了。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

怪兽图鉴

斯库拉 Scylla

脊椎怪兽、哺乳类、半人兽型、斯库拉
身长：1.7m 肉食性

从岸边袭击猎物的美女

斯库拉是一种气息于意大利西西里岛岸边的怪物，腰部以上为美丽女性姿态，然而腰部以下却长着6个狗头以及十二只脚。虽然光是这样就已经够可怕了，但斯库拉其实还具有下半身的六个狗头可以伸长到惊人地步的特征。由于它总是停在岸边的关系，所以十二只狗脚几乎退化了。而狗头部分之所以会变长，主要是因为平时栖息在岸上洞窟的它，必须要靠狗头来捕食行径附近海域或船只的船员以及维持生命的关系。根据古代流传下来的传说，就像是从悬崖上用超长钓竿把鱼拉上来的钓客一样，斯库拉也会用它那长长的狗头袭击海上的水手们。此外，据说当斯库拉站在岩壁上的时候，看起来简直就像是一只巨大的章鱼。从这些传说中，我们大概可以推测出斯库拉攻击船员的方法了：站在岩壁上的斯库拉，利用它那长得吓人的狗头，在转眼间掠走数名水手之后，用狗头部分的嘴和人身部分的嘴将牺牲者吃掉。由于这时狗头的样子看起来就像是不停蠕动的章鱼脚一样，所以才会出现看起来像是巨大章鱼的说法吧。



海教主 Sea Bishop

脊椎怪兽、哺乳类、半人半鱼型、海教主
身长：2.4m 杂食性



平时十分温和的圣职者

海教主是生于挪威海中的人鱼型怪兽。虽然它有着人类般的脸孔，但长相却是十分的丑陋，而且没有头发，它的身体相当于人类手脚的部分长着鱼鳍。由于海教主的外型看起来就像是穿着基督教的主教僧侣或是修道士的服装一样，因而被人称为海教主或是海修道士。

它是一种非常温和的生物，别说是主动加害人类了，它甚至根本不会接近人类。不过，有时它也会因为运气不好而被渔夫网住，拉到岸上来。这种时候，海教主会发出非常伤心的哭声。碰到这种情况时，最好赶快将其放生，要是让海教主感到自己有生命危险的话，就算是一向温和的它也会发怒，开始对人类进行报复。由于他是人鱼的同伴，所以具有引发狂风巨浪，使船只沉没的能力。因此，即使在海上发现海教主，最好也还是保持距离，从远处观望会比较安全。此外，虽然有不少人认为海教主可能是观察者误认了儒艮或是海豹的结果，不过海教主被误认成儒艮等生物的情况恐怕也不少哦。

被误认是海教主的生物

人鱼或是海教主往往被说成是船员们误认为其它生物的结果。因此，说到人鱼或是海教主的真面目，有不少人认为应该就是属于海牛目的儒艮或是海牛，也有可能是属于海豹目的海豹或是海象等海中哺乳动物。虽然这些动物确实都各自拥有迷人之处，不过难道只因为如此，他们就会被误认成人鱼或是还主教。另外，海教主还有类似的同伴存在。曾经有人看过头部像鱼一样突起，仿佛披着斗篷一般，而且还可以用双脚站立，在陆地上走路的海教主。 □文/零羽

太空怪鱼的秘密

——探究《DARIUS》系列的二十年历程

上期提到的街机版《太空怪鱼2》是对系列影响极深的一部作品，不仅仅在于它的设计，而是以之为蓝本的众多移植作大大提高了系列知名度，确立了系列在家用机上的地位。SFC的两作，则是九十年代初家用机上的知名作品，它们以独特的设计，将《太空怪鱼》真正带入了家用机时代。

太空怪鱼 双

就如上世纪九十年代初流传的日本河流鲻鱼大泛滥的新闻，《太空怪鱼双》的大产出就像是把游戏界这座大房子给塞满了一样。虽然有些夸张，但这款在1991年的SFC上推出的作品造成的影响力，的确是让《太空怪鱼》系列名正大振了一番。



不知道大家对《太空怪鱼》这个系列是个什么样的印象，阴暗、深邃，像在一个魔窟内不断向内深入，一步一步向危险靠近。在九十年代初的当时差不多就是给我们留下的这种印象。不过，在当时家用机移植作上一直有争论的一点"复数画面构成的超宽屏画面是否可以用一个正常比例画面来实现？"这款SFC上的原创作品，就从另一个角度阐明了这一点（除了原创作之外，街机移植的《超级太空怪鱼》、《太空怪鱼PLUS》也是采用单一画面比例的）。《太空怪鱼 双》以街机的《太空怪鱼2》为蓝本，将画面的效果差异降到最低，成为了一款影响深远的改版。尽管本作存在图象表现缺乏新鲜感，武器设定某些方面不合理，最后一关难以理喻的超高难度等等缺点，但由此带来的单一画面演出效果却丝毫不差。虽然是正常比例，但画面四周的纵深非常大当自机飞向屏幕边缘时就会展开藏于屏幕之外的画面，实际有效活动范围依然很广阔。这种强调"一画面"广阔感的设定，也被今后单一画面《太空怪鱼》作品忠实继承了下去。

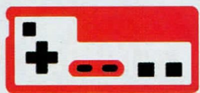
还有一点不能不说的是，本作是系列中最具深度游戏性的一作。受当时SFC的射击游戏所限，游戏的价格都设定为小孩子都能便宜买大的水平，游戏难度也很低，即使失误一回重生时火力也不会降低，两个人一起玩时更是能轻松愉快的闯关，而以《太空怪鱼2》为蓝本的《太空怪鱼 双》则在SFC的射击游戏中独树了一帜，让玩家们体验到了"真正的射击游戏就应该是这个样子的"。《太空怪鱼 双》超越了"《太空怪鱼》体验游戏"这一概念，独自进化成了更加自由、更具深度的电视游戏。

太空怪鱼 力量

《太空怪鱼》系列是一直都在进化着的游戏，其中也相存在着进化过程中突然变异和进而走向进化的作品。《太空怪鱼 力量》就是这样一部突然变异的作品。而后又被后继作品自然选择，进而得以进化了下去。

本作最大的特征，就是有了除了水生动物以外的BOSS登场，《太空怪鱼》一向都是每作都在摸索着新的游戏性与新的进化点，而这次的《太空怪鱼 力量》却把系列的共通点"水生生物"的惯例给打破了。添加进了陆地生物，在进化学上完成了BOSS们的"进化"。虽然预想到会有对此产生抵触情绪的人，但由于包括恐龙等爬行动物在内，本作的世界观与系列作品有很大不同，游戏本身的目标就是营造一种全新的感觉来吸引玩家们。总共37个关卡分为上中下三条路线分别向前推进。下路线直到共通路线为止都是海洋和谈水的水生生物，关底还有着系列一惯的水生生物型的BOSS。中段路线则一改系列的风格，陆地动物大量登场，从乌龟、青蛙这样的两栖类，到鸟类、哺乳类，直到向人类的进化，从杂兵到BOSS，从头到尾都体现着"进化"这个主题，这在本作中非常普遍。此外，本作的变异性也涉及到了游戏性，加入了系列少有的"地形型射击方式"这样根据地形来决定射击方向的要素，特别是敌方BOSS，就会利用地形来射出各具威胁性的攻击子弹。而且每关的场景经常会产生变化，总之，像这样的例子，也是系列道路上的一个特例点了。 □文/翅膀





樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点　团队要相互帮助

我记得在最初制作《星之卡比》初代的时候，游戏中采用了现在来看无法接受的特殊手法，来制作敌人角色的动作。

《星之卡比》中的敌人角色的动作，全部都是由“资料”合成的。也就是说，敌人的动作都是用事先设定好的数个项目再生出来的，根本没有最基本的地形判断能力。这么说可能大家还是不明白……

举个具体一点的例子，比如说，敌人角色从很高的地方开始移动，当它落到下面后仍然会按部就班的移动。理论上来说，敌人在落下时会有落下加速度以及最高速度等项目的设定，通过这些设定可以让敌人角色在落下后产生硬直动作，然后才是正常的继续移动。



↑如果不仔细看的话，很容易将画面中的游戏误认为是马里奥……

大家看着这些枯燥的文字说明可能会觉得很烦，但是大家可能不知道，制作这些设定程序的人会感觉更烦（笑）。不过，在《星之卡比》中，敌人落下着地后，又继续行动的设定都是靠手动调整来完成的。敌人自体没有重力落下的设定，也不存在地形判断的设定。而且在行动过程中也不可能去改变，只是单纯的从事先设定的地点开始行动，然后移动到事先设定的终点后便结束了。

从敌人角色开始移动，然后坠落，着地，紧接着再移动的这一系列动作都是做成后再载入进去的。没有加速、减速的设定，加速度的动作，是用移动速度的单位进行增加的方式来实现的。由于没有动作上的区别，所以从最初到最后都是事先设定好进行活动的敌人角色就这么被安置在了每个目标地点。

反过来说，这些被设定好的敌人角色，一旦开始了行动，就不能再命令其改变行动了。所以才会出现无法对其造成伤害的设定。也就是说，当卡比碰到它们后，就会直接GAME OVER。当然了，在无敌的状态下去接触敌人是绝对安然无恙的，这也是我们事先就设定好的命令。另外，计算的误差上存在很大的问题（可能是因为以小数点以下来计算的缘故），由此导致了我们必须每次都手动的修复这些错位现象。

在处理这些问题的难易度上来说，并不能算是很困难，但是一旦出现错误的数量很多时，那就需要浪费掉不少的宝贵时间，才能继续下面的工作了。从工作效率上来说，是很差的。到目前为止，仍然有程序员会急的大喊“为什么让我们做这种事情！”不过，这也是没办法的，大家也只能各自谅解了。

身为年轻一代制作人的我，对此并不能认可。所以我便尝试着来改变动作。说起来，在工作中的很多时候，我都因为自己没有对某些地方提出异议，而感到自责。那时的感受都变成了很重要的经验，年轻的时候，多吃一点苦也不是一件坏事。在经过一番辛苦的努力之后，基本上完成了我的目标，由此学到的东西也一直活用到了现在。



↑圆圆滚滚的卡比，人气总是比不了同社的马里奥……

不过，现在的我并不想说，“年轻人就应该多吃苦”之类的古训。如果不能有效率的开展工作，那么进度上就会浪费很多时间。如此一来，本来可以轻松完成的工作也会变得异常困难，这可是关系到玩家是否会买账的事情，绝对不可以轻视的。

无论是任何的团队，都应该将自己所擅长的技术与经验注入到本职工作中去，这样才能最大效率的提升工作质量。但这也不仅仅是自己所需要负责的工作而已，从整体来看，各个部门的人员都应该排成一条直线，将自己融入到其它同事的工作中，降低其它团队的工作压力，实际上也是对自己工作效率的一个提升。为此，我一直都希望自己能站在一个很宽广的视野上审视这些问题。如果能够实现这个目标的话，那么整个大团队一定会创造出很好的成绩。　□文/零羽



冈本吉起の业界名人茶座

从山村教师华丽的转职为社长的故事 下

各种各样的社会（续）

冈本 过去在一个山村学校当教师，并且还被学生们所提拜的人，现在已经是大名鼎鼎的社长了。真是很有戏剧性的人生经历啊，你有成功秘诀吗？

米拉 有吧？（笑）在日本的游戏业界，像我一样来自己美国的工作者还有很多人，他们现在也一定在自己合适的工作岗位上努力奋斗着。要说我与他们有什么不同的话，那就是我曾经当过教师，在那段时间内，我生活在了一个不是游戏业界也不是繁华城市，但却是日本社会的地方。我在那里与日本人的交流，成为了日后的宝贵财富。虽说我并不是能全部听懂他们所说的话，但至少能够大致理解。在那时我就感悟到，原来一个国家内也是有不同的社会啊。这个收获让我感受到了世界的庞大，我的视野也随之变得更开阔了。后来，到了澳大利亚之后，又再次获得了上述的这些感受。

美国与法国不同之处

冈本 原本是美国人的你，先后去了日本、澳大利亚等国生活。作为一个国际人，你觉得美国与法国之间的文化以及国民性有什么不同的地方呢？

米拉 那还是有很大不同的。美国人总是很注重结果的。比如说，在美国能够卖400万的游戏软件，那么在人口为美国一半的日本，理论上也应该能卖200万。但事实上却不是这样，为什么呢？经营者的问题？营销方式的问题？还是什么其他方面的问题？抛开游戏的内容不说，文化差异才是最大的问题！东西方文化之间的差距造成了上述的一切。比如说像橄榄球这样的游戏，在日本根本就很少有人关注橄榄球这项运动，所以根本不可能有人去花钱买这个游戏（笑）。法国人由于国境与多个国家连接，所以他们的历史都是与很多外国人有关联的。对于文化上的差异问题，法国人也是很容易就能接受。说起来，法国在很早以前就引进过日本的动画、漫画以及游戏。被引进的这些“日本文化”也都很快的就被法国人所接受了。

冈本 不过，也并非全部都像你所说的那样吧。我记得《刺客信条2》就获得了不少日本玩家的好评吧。个人认为，2代能够解决掉前作中的一些缺点，是非常值得人去佩服的。

跨越海外游戏的壁垒

米拉 感谢你能这么说。从UBI的整体来看，基本上每年能做60~80个游戏。不过，在日本销售的只有15个左右。这些都是我们经过反复的思考，为日本人选出的他们能够接受的游戏。

冈本 也就是说，每年会有50个游戏不在日本发售吧。那么，你在日本的游戏开发方面有什么新的打算吗？

米拉 在名古屋有一个UBI的名古屋分社，不过那里只开发针对美国市场发售的游戏。我希望能在那里制作面向日本发售的游戏，同时引入一些海外的新团队，总之，我是打算将海外游戏与日本游戏相结合，制作出能同时让日、美两国玩家都接受的梦幻之作。虽然说日本制作的游戏很少能在海外市场上火爆销售，但每年世界游戏的排行榜TOP10都会有日本游戏出现，而且名次还不低呢。所以，我认为日本人也是有能力与世界沟通的。

冈本 谢谢你能这么说。我觉得日本的制作人对海外作品的认识度还是不够，今后应该还需要更多的去接触海外游戏。只有知道了海外制作的那些游戏为什么能够大热卖，才能在此基础上，去制作符合日本市场的游戏。现在有太多的制作人都只是知道国内的游戏而已，照这个样子发展下去，日本就会变成像加拉帕格斯群岛那样的生态环境了。

米拉 也许真的会变成那样。

冈本 还有，流通的一个关键因素就是，海外的大作也要为在日本的普及而努力。玩家是否去选择那是玩家的事，作为制作人或是厂商，我们应该主动去帮助他们跨越文化差异上的壁垒，让他们感受到海外游戏的魅力。　□文/零羽



↑通过与有着特殊成长经历的米拉的交流中，冈本也获得了不少的经验。

vol.24 电玩阴谋论

Natal原属任氏？

今年年初微软公布了其体感周边“Natal”的预定发售日，首发安排在为2010年11月。根据计划，首批上市的数量将在500万套左右，分为主机同捆和单独发售两个版本，单独发售的价格比此前预料的要低不少，预定将低于50镑（约合人民币550元左右）。

自从去年E3展在微软的发布会上首次公布后，Natal因其技术上的前沿性和全面的体感特性吸引了众多玩家们的眼光。然而，最近有消息表示，这个被微软寄予了厚望的体感设备，早在2007年的时候曾经与任天堂擦肩而过……

与老任擦肩而过

据可靠的“业内高端人士”透露：2007年底以色列的3DV Systems公司曾经私下里向包括岩田聪等在内的任天堂高层展示过一款全新的视频设备。在当时的展示中，这款设备可以提供3D摄像头检测手势和语音识别等强大的功能，而如今的Natal与当时那款设备相比，无非就是体积变得更小、精度也更好了，但是技术原理基本都是一样的。毫无疑问，3DV那次展示给任天堂的，正是Natal的原型。

虽然微软官方一直没有正式发表过声明，但是在业界的猜测中，早已基本可以肯定Natal正是由以色列的3DV Systems公司所开发。去年2月份的时候，就有传闻微软斥资3800万美元准备收购3DV，而看中的正是其强大的3D体感识别技术。果不其然，在数个月后的E3上，微软就公布了Natal。

那么，当初3DV为什么会先找上任天堂呢？其实并不难理解，三大主机中，当时只有任天堂Wii有体感功能，其他两台主机都没有。而且在当时Wii的销量并没有领先对手太多，与其去找微软或索尼推销自己的体感技术，不如直接找任天堂。

那么，为什么任天堂最终没有选择Natal？

“创意的任天堂”

在那次展示中，岩田聪确实动了心，然而权衡再三后还是选择了拒绝，关键原因就在于性价比的问题。岩田聪表示，这款产品最终可能会因为价格过高而难以卖出太多，而这是与任天堂的经营策略相违背的。去年7月份CVG在对任天堂进行采访时，宫本茂也曾说过“这种手势识别技术早前就有了，我们也对各种方案进行长久的讨论，最终是没有采用。”

Natal在体感技术上的前沿性是世所公认的，“全身识别技术”与Wii的动作感应技术可以说根本就不是一个层面上的东西。可能会有许多人觉得任天堂太过功利，事实上，提到任天堂，我们总是会用“创意的”这个前缀。可以说“技术的索尼”、“技术的微软”，但决没有“技术的任天堂”。创意很重要、技术很重要，但太过前卫了就很危险——这一点，是以前老任自己吃过大亏换来的教训。

说起来，这也是东西方文化差异的一个体现。例如在日本，“疯狂科学家”这类的设定基本上只会出现在动漫作品中；但是在西方，这类角色在现实生活中一抓一大把……如果你喜欢看探索之类科普节目的话，就会发现西方有各种奇怪甚至是变态点子的人简直多如牛毛。正因如此，才有了三大主机厂商在各自体感技术选择中的差别：老任用的是最物美价廉的，索尼的是有一定技术性同时也较成熟的，微软则是最“高科技”但同时也是风险最大的。

Natal，潜在的问题

根据微软最近发布的一篇说明表示Natal大约会占用360主机CPU的10-15%的运算能力——这句话的潜台词就是原本在E3上宣称的在Natal中内置一块单独的芯片的计划取消了。Natal将主要通过360主机的CPU进行运算，这也就意味着实际操作中很可能会出现延迟性。

Natal能通过对人体数十个关键部位的动作识别来实现全身体感，再加上声音识别等其他功能，功能上的强大必然意味着对硬件要求的提高。取消芯片后通过主机进行运算的设定，就极有可能导致实际游戏中出现延迟问题。最近，乐高星球大战系列的开发者Jon Burton就对此事表示了担心。同时，Natal严重缺乏传统手柄按键的情况也会大大限制它在游戏领域的应用。

这些都是老任曾经担心过的，也是微软现在所需要面对的问题。他们将会如何应对呢？ □文/北斗



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.046

电影版或成泡影？

去年的时候，曾经有消息表示合金装备将被拍成电影，这个消息也曾经让许多粉丝们甚是振奋，期待着在大屏幕上看到斯内克矫捷的身手。然而，最近制片方表示电影版计划暂时终止，何时继续未定，说不定就要泡汤了。

国外游戏网站Colider.com独家采访了合金装备电影版的制片人De Luca，访谈中De Luca透露《合金装备》电影版已被取消。当问及《合金装备》电影版是否在制作中时，De Luca表示，“目前索尼电影公司与Konami的意见难以达成一致，我看《合金装备》电影版一事难有进展。”至于背后原因，De Luca称Konami（更可能是小岛工作室）“太过保护这笔资产……游戏公司注重维护自己的品牌形象，而又要求电影有很高的票房，实际上做起来很难两全其美。”。



可能是由于之前《寂静岭》电影版的失败，让Konami变得更加谨慎，而且《合金装备》是该公司最有声望的品牌，Konami很可能不想让电影版给砸了招牌。根据迈克尔的说法，如果电影拍得好，那么它可能改编游戏；而如果一个电影拍得差，那么将会在玩家群体中造成很坏的影响。电影不仅只是对游戏有帮助，也可能会伤害游戏的品牌。然而，虽然De Luca所说的现状让人惋惜，但合金装备仍然有希望改编成电影。De Luca最后表示，如果迪士尼的《波斯王子》电影版表现得好的话，Konami和Sony很可能会重新回到谈判桌上。

除了上述原因之外，也有消息表示电影版停滞的原因似乎是钱的问题：索尼电影公司愿意为电影提供4000万-8000万美元的投资，而作为对比，蜘蛛侠3花费了3亿美元。小岛秀夫觉得，4000-8000万美元这个数额不足以拍好合金装备。或许，这两个原因兼而有之，毕竟：其一、游戏改编成电影成功的例子实在是太过寥寥，反倒是失败作层出不穷，连FF都曾经栽过那么大的跟头，对于MGS这样的大招牌自然要更加小心的对待；其二、虽然索尼方面能拿出这么多钱投资已经难能可贵了，但与好莱坞大片以及小岛的要求相比仍旧有不小的差距。“要么不做，要么就做最好”——这可是小岛一贯的风格。

话说，在得知电影版泡汤的消息后，据我所知大部分MGS粉丝们虽然略感遗憾，不过更多的反而是松了一口气……看来以前改编烂作太多的例子都让人感觉不安啊，再加上电影版小岛基本不插手，与其到时候失望，还不如泡汤算了（汗）。

和平行者限定PSP主机

《合金装备 掌上行动》发售的时候，索尼曾经为其推出了特制的PSP主机。现在作为系列正统续作的《潜龙谍影 和平行者》即将上市，又到了该出限定版套装的时候了。

根据最新消息，3月18日《和平行者》登陆日本的时候，会有一个特别的丛林迷彩版PSP-3000型主机的同捆套装一同上市（由此也可看出PSP go果然是不招人待见）。此外，这个套装会附带一个可以装主机的布袋、一块可以用来擦屏幕的布和一根可以用来栓在PSP上的绳子，当然，还包括一张UMD版的《和平行者》，这个同捆套装的售价是26980日元。另外，除了普通的同捆版之外，本作还会推出限定版套装，这个名为“Konami Style”的套装与上面的同捆版的不同之处在于，附带的收纳包是仿蛇皮纹的皮包（付挂绳），另外还包括画册、狗牌和带LOGO的透明PSP支架一个。售价比同捆版贵1万日元，也就是36980日元。

虽然是掌机上的作品，但是不同于之前的掌上行动，小岛已经多次在公开场合声明本作是系列正统续作，冲着这一点，铁杆们还是考虑一下准备掏钱买限定版吧。 □文/北斗

MGS2中的一些小秘密

●在救人质的房间用第一人称看一个名叫Jennifer的女人的裙子的话，然后呼叫Rose，她会大发脾气！这个叫Jennifer的女人的特征是，她的双腿微开，而且如果你用First Person View看她两腿之间，她就会把腿夹紧……

●在游戏开始时给Snake剃刀，在结束动画时，你会看到Snake的脸上是干干净净。

名越武艺帖

第三十九回 回首往事，初代龙如制作秘闻！

《龙如4 传说的继承者》将会在3月18日如期发售。虽然已经面临《4》的发售，但感觉《龙如3》好像才刚刚发售没有多久。不过实际上已经有1年多的时间了。从这个系列的整体来算，第5作已经要发售了。这真的是转眼即逝的5年啊。在这5年间，我做了很多的事情。今天我就来讲一讲，为什么我会打算制作《龙如》这样一款游戏以及《龙如》这款作品在诞生的过程中的种种事情吧。

虽然这要是说起来，可真的就是“说来话长”了，但我还是尽量简短吧，各位可不要听得不耐烦哦。首先，在第5作即将发售的这段时间，我总是时常回忆起系列的首作。在最初制作《龙如》系列的第一款作品时，真的是学到了不少的东西。对于自己所从事的工作的自信，对于新鲜事物的理解，以及与同伴之间的信赖等等……这些看似最容易被忽略的东西，都在我制作这部作品的时候，又重新的加深了认识。



↑名越从《乒乓》这部电影中找寻到了制作CG的灵感。

通过制作《龙如》，让我所学习到的这些东西，对我来说都是一笔宝贵的财富。在这5年之中，我会不断的听到有人提出这样的疑问“你制作龙如的理由是什么？有什么契机吗？”。而我的回答永远都是：“没有契机！”当然了，估计提问的人都希望我的回答是“我以前就很喜欢这类的动作电影”之类的吧。不过很可惜，他们都没有得到满意的答案。

以日本的繁华街道为舞台的这个设想，是我很久以前就想到的一个策划了。不过一直都没有能实现，说起来，《龙如》的诞生，与这个想法应该还是有密切关系的。其实，不仅是游戏制作人，即便只是个普通人，他也会有“胡思乱想”的时候。对于我个人来说，就经常会异想天开……这一点对于我的工作来说，绝对是有益的。一般我在做游戏策划前都会想一个问题，“不把这个内容加入进去吗？”。在考虑好《龙如》的背景舞台后，才逐步的完成了这个游戏的整体剧情。一旦有了一个开端，那么下面的工作就会像画一条直线般的快速展开，直到彻底的完成为止。

在我制作初代《龙如》时，也曾经遇到过困惑。这个游戏的内容虽然得到了周围人的认可，但究极应该将什么作为它的重点呢？这个游戏的类型很新颖，在当时的游戏市场上，也不存在同类游戏。那时我曾想过，将这款游戏以黑社会题材进行宣传的话，应该可以获得很大的关注度。但仅仅只是这样的话并不够，仅靠新鲜度并不能获得成功。在得出这个结论后，我开始在绘制方面加大力量。通过投入了大量资金以及技术支持后，终于得到了我想要的。

接下来，我又有了新的烦恼。那是个关于设定方面的问题。由于《龙如》这个游戏属于比较另类的作品，想要找个合适的参考对象都是非常困难的。在我的印象中，到是有可以作参考的例子，不过并不是游戏。



←《乒乓》是一部根据漫画原著而改编成电影的作品，在作品中，使用了大量的CG表现手法再现了乒乓球精彩的演出。

《乒乓》这部电影，我非常的喜欢。根据漫画原著改编的这部电影中，使用了大量的CG表现手法。通过CG技术完美的再现了乒乓球精彩的演出。我在结束了一天疲劳的工作后，回家看这部影片，看完时我的疲劳全消失了。通过这部影片让我想到了，该如何把CG做的更加严谨、美丽、自然。按照这种想法制作出的CG，才是最能令人感动的。

在CG技术中，加入感情要素后，就成功的塑造出了《龙如》中的新风格。也曾经有人问过我，《龙如》中CG存在的意义是什么？在我与同事一起完成剧本的设定后，找到了答案。探求主题的魅力、设定的魅力、剧情的魅力，通过特殊的表现手法来展现黑社会这个主题，这就我认为最满意的答案。 □文/零羽

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：内海秀明篇

觉醒乐感才能的音乐制作人

音乐才能的觉醒

音乐制作，可以分为两个方面，其一是从五线谱中还原可能的音律，而剩下那个则是无法从五线谱中还原出来的旋律。将各种声音构成在一起便是音乐。一直到上个世纪为止，制作音乐的人中，有大部分的人都是没有注意到旋律。或者说，他们都只是停留在关注乐器本身所发出的声音上。而到了现代，作曲家们也开始将作曲外的音乐容纳进来。并不是单纯的记在乐谱上，而是把它们真正的融入到音乐之中。通过这种方式来制成的音乐，也令演奏者们的意识逐步的发生了一些改变。

现代的音乐大都是用电子配乐制作的，而且随着发展电子音化的效果音以及乐音也逐渐普及，最终使得音乐家们也逐渐地向音乐制作人转行。随着录音技术方面日新月异的进步，尤其是在电影方面，杜比5.1出现后，音乐制作人的思想又发生了很大的改变。

一直以来受到世人所追捧的旧时代歌手以及音乐家们，在新技术的冲击下渐渐推出了历史的舞台，人们所听到的音乐也在音乐制作人的努力下逐渐的向更高的层次进化着。在这个进化的舞台中，电视游戏也算是其中之一。在音乐之中，其实也是含有“游戏性”的，在音乐家看来，乐谱左右两侧的排列方式就像是游戏一样。而选择音律出现的时机，则与游戏中流程的重点十分相似。简单的说，现在所流行的音乐游戏都是根据这个理念所创作出来的，唯一不同的是，音乐游戏都变得更加简单化。

在游戏主机进入PS2时代之后，制作人对音乐的要求变得更高了。由此也使得立体声音乐的创作进入到了又一个新的时代。面对这个音乐制作的新时代，内海秀明充满了信心。亲身感受到了变革的他，对音乐制作人这个职业有着独到的理解。内海最初所参与制作的游戏是著名的《生化危机》，他在这个游戏中加入了“十分抽象的具有危机感的环境音乐的BGM”，而没有使用类似马叫的嘈杂音波之类的旧时代的效果音进行制作。

通过将上述的BGM进行混合再编辑后，诞生出了更加具有恐怖感的效果音（SE）。上述的这一工作，可以说是决定了《生化危机》这个游戏中一半的印象感，为这个游戏的成功打下了坚实的基础。

音乐与程序

音乐制作人在创作游戏音乐的时候，要从全体的发音数上出发，将音乐与效果音进行分配，从而完成自己的作品。在CAPCOM会社，音乐相关的工作职位大致可以分为三个，分别是音乐程序员、效果音制作员以及作曲、背景音乐制作员。CAPCOM会根据入职时员工的强项，将他们分配到相对应的职位上。

内海最初来到CAPCOM会社时，是担任效果音的测试工作。那时的他还是个对游戏十分热衷的少年，工作时也是特别的有干劲儿。由于内海是从FC诞生前就开始接触游戏的，而且除了在家玩游戏之外，他还经常光顾自家附近的游戏中心。正是由于对游戏的喜爱，内海才将制作游戏音乐当成了自己的终身工作。

从内海上中学的时候开始，他就对游戏中的音乐有了特殊的感触。从那时开始，他的内心中就诞生了想要自己创作音乐的想法。于是内海便去购买了一台很简单的电脑，开始学习程序制作。不过，最初的自学并不是很顺利，在此之后他考取了相关专业的学校，在得到了老师的指点后，内海的成绩有了明显的提高。

随着基础的提升，内海开始不仅仅关注于游戏，他开始尝试创作其它方面的音效。在内海顺利通过考核，加入CAPCOM之后，开始了他自由的创作音乐的生活。由于时代变迁，技术上的迅速进步，让内海感受到不能再仅仅拘泥于旧时代的效果音，而是利用新技术来制作全新的BGM以及SE。在CAPCOM内用心钻研了一段时间后，内海终于在《生化危机》中证明了自己的才华，并向专家级的音乐制作人不断的靠拢。 □文/零羽



↑《生化危机》系列的初代，是给人恐怖印象最为深刻的一作了。

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

财年末的游戏大作群已经过去，但下一个财年的揭幕战却刚刚开始。单看四月初就有不少可以值得一玩的优秀作品出在各大平台上，为新一年的游戏阵容拉响了第一声响铃。话说距离今年的E3大展已经不远，这段时间厂商们会把除了看家作之外的一些游戏拿出来给玩家解馋，也足够让我们玩上一阵子了，来品尝这些新的佳肴吧。 □文/翅膀

PS3 PlayStation 3

2010年3月			
11	苍翼默示录（BEST版）	FTG	Arcsystemworks
11	失落的星球 殖民地（BEST版）	TPS	CAPCOM
11	头文字D Extreme Stage(BEST版）	RAC	SEGA
11	赤种杀机	AVG	MMV
16	★战神3	ACT	SCE
18	战神1＋2收藏版（日）	ACT	SCE
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
18	★如龙4 传说的继承者	AVG	SEGA
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI–TECMO
25	教父2（BEST版）	AVG	EA
25	★VR网球	SPT	SEGA
25	战神3（日）	ACT	SCE
25	★北斗无双	ACT	KOEI–TECMO
2010年4月			
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
13	脱狱潜龙 复仇	ACT	NBGI
15	海扁王	ACT	WHA Entertainmen
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
22	★尼尔 人工生命	ACT	SQUARE–ENIX
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM

XB360 XBOX360

2010年3月			
11	苍翼默示录（BEST版）	FTG	Arcsystemworks
11	失落的星球 殖民地（BEST版）	TPS	CAPCOM
11	梦幻俱乐部（白金廉价版）	AVG	d3p
11	少女巡航机G（白金廉价版）	STG	KONAMI
11	赤种杀机	AVG	MMV
11	光球战争（白金廉价版）	RTS	MICROSOFT
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
18	萌萌二次大战略2 豪华版	SLG	system alpha
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI–TECMO
25	★北斗无双	ACT	KOEI–TECMO
2010年4月			
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
13	脱狱潜龙 复仇	ACT	NBGI
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
22	★尼尔 形态	ACT	SQUARE–ENIX
22	决意 生死与共 EXTRA	STG	5bp
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
28	★旋光之轮舞DUO	SPT	GREV
28	WLO世界恋爱机构	AVG	5pb
28	★分裂细胞 断罪	ACT	Ubisoft

Wii W–i–i

2010年3月			
16	球拍运动	SPT	Ubisoft
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	AVG	Teen
16	一起跳芭蕾	ETC	Deep Silver
16	一起游花园	ETC	Deep Silver
17	滑稽高尔夫	ETC	Deep Silver
23	★赤钢2	ACT	UBI
23	樱大战5 别了，吾爱(美）	AVG	SEGA
25	寂静岭 破碎的记忆（日）	AVG	KONAMI
25	赛马大亨世界2010	SPT	KOEI–TECMO
28	瓦力奥制造 自助魅力	ETC	任天堂
2010年4月			
1	EA SPORTS 个人教练员	SPT	EA
2	胜利赛马世界2010	SLG	KOEI
20	怪物猎人3（美）	ACT	CAPCOM
20	医院/外伤救援队	ACT	ATLUS
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	巴斯鱼王Wii 世界锦标赛	SPT	ArcSystemWorks
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON

NDS Nintendo Dual Screen

2010年3月			
11	欧洲四国语DS	ETC	学研
11	RPG工具DS	RPG	ENTERBRAIN
14	★口袋妖怪 心金（美）	RPG	任天堂
14	★口袋妖怪 魂银（美）	RPG	任天堂
16	★无限航路（美）	SLG	SEGA
16	一起跳芭蕾	ETC	Deep Silver
16	军事历史指挥官 欧洲的战争	SLG	Impressionware
16	鬼魂力量 创世纪（美）	SRPG	Idea Factory
18	战国时代VOL.1 主君传	ETC	TASUKE
18	战国时代VOL.2 军师传	ETC	TASUKE
18	战国时代VOL.3 猛将传	ETC	TASUKE
18	薄樱鬼DS	RPG	IDEAF
23	艺术的谋杀 命运卡片	AVG	任天堂
23	英雄的黎明	ACT	Majesco
25	大家的水族馆	ETC	TAITO
25	生徒会DS	ETC	角川书店
25	职业棒球 家庭竞技场DS	SPT	NBGI
2010年4月			
1	★世界树迷宫3 星海来访者	RPG	ATLUS
1	超恐怖小说DS 青之章	ETC	alchemist
1	HUDSON & GReeeeN	ETC	HUDSON
1	宠物店物语DS2	ETC	TAITO
8	中国语游戏DS	ETC	IEK
8	韩国语游戏DS	ETC	IEK
22	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
22	★奇异鸟艾薇?	ACT	NBGI
28	★勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2	RPG	SQUARE–ENIX
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
29	家庭教师 火热之战3 雪之守护者来袭！	TAB	TAKARA–TOMY
2010年5月			
3	乐高哈利波特 Year 1–4	ACT	Warner Bros. Inter
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
18	蓝龙 异界的巨兽（美）	RPG	Mistwalker
27	G.G系列精选+	TAB	Genterprise
27	创造球会DS 挑战世界2010	SLG	SEGA
27	★超级机器人大战OHG传说 魔装机神 元	SRPG	NBGI

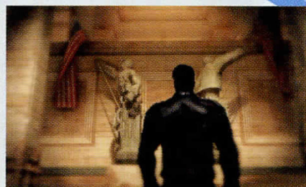
PSP Playstation Portable

2010年3月			
11	★真三国无双 联合突袭2	ACT	KOEI–TECMO
11	火箭赛车	RAC	Halfbrick Studios
11	晓之阿玛尼卡与苍色巨神	AVG	cyberfront
11	横行霸道 唐人街战争（日）	AVG	cyberfront
11	勇者别嚣张3D	ACT	SCE
11	绝对英雄改造计划	SRPG	日本一
18	★高达生存突击	ACT	NBGI
18	但丁的地狱（日）	ACT	EA
18	★伊苏1＋2&伊苏7合集	RPG	FALCOM
25	寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
25	公主联盟（BEST版）	SRPG	ATLUS
25	Saki 便携版	AVG	Alchemist
25	My Marry May with be	AVG	cyberfront
25	天神乱漫 Happy GO Lucky!	AVG	Russel
25	维他命Z 革命	AVG	D3P
2010年4月			
1	皇家新娘	AVG	ASCIIMW
1	职业棒球之魂2010	SPT	KONAMI
1	一骑当千 交错冲击	AVG	MMV
1	★世界树迷宫3 星海来访者	RPG	ATLUS
1	超恐怖小说DS 青之章	ETC	alchemist
2	★死或生 天堂	ETC	KOEI–TECMO
8	见习天使 黑白色	AVG	Cyberfront
8	莱迪的工作室 格拉姆纳特的炼金术士	AVG	GUST
13	指环王：阿拉贡的冒险	AVG	TT Fusion
22	★东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	RPG	ATLUS
22	★噩梦骑士	SRPG	ATLUS
22	向日葵 天空鹅卵石 携带版	AVG	角川书店
22	Canvas3 七色的奇迹	AVG	GN Software
22	★魔界战记 无限	RPG	日本一
22	★伊苏 菲尔干纳之誓	RPG	Falcom
25	★合金装备 和平行者	ACT	KONAMI
28	绝对迷宫 格林童话	AVG	Karin–e
29	★合金装备 和平行者（日）	ACT	KONAMI
2010年5月			
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
25	★合金装备 和平行者（美）	ACT	KONAMI
27	水仙 如果有明天 携带版	AVG	角川书店

PS3/X360

黑帮卧底的除暴斗争[脱狱潜龙 复仇]

著名黑帮题材动作游戏动作《脱狱潜龙》最新作将于4月中旬问世，这次将上演超越前作的震撼魅力。游戏中玩家将扮演在黑帮中卧底的警察Jack Slate，与他的爱犬一起为铲除黑帮邪恶势力而展开以暴制暴的系列战斗。游戏中包含了拳脚格斗、火暴枪战、飙车追逐，以及多种多样的独特设计，这将是一款颇具男人味的动作游戏大餐。



↑玩家扮演的是在黑帮中卧底的超级警察，只有暴力才能惩治暴力！

PS3/X360

经典名作登陆高清 [末路英雄 英雄天堂]

须田刚一当年在Wii平台推出的名作，这次改换高清平台，加以新要素再度于PS3和X360平台现身。游戏将扮演一名为复仇而生的职业杀手，当他杀死自己的仇人之后，被告知自己已经排名杀手界第11名，为了得到杀手第一的宝座，主人公必须想方设法杀死前10名杀手。本版追加了让女性角色改变服装的新要素。



↑Wii版是利用遥控棒做体感操作的，今次的操作将回归传统。

PSP

欢迎来到男人的天堂 [死或生 天堂]



还没到夏天呢，海边的美女天堂就要来了。在业界拥有极高知名度的《死或生 期限沙滩排球》最新作将在4月中旬登陆PSP平台，虽说换了掌机，但极度养眼的画面效果却一点都不含糊，各式泳装美女齐刷刷的在游戏中摆出各种POSS补养你的眼球，还有各式各样的迷你游戏当作花边，什么？我说反了？没有吧，是男人，就给我把眼睛睁大了看那到底是什么样的天堂。顺带一提，本作的限定版内容极其丰厚，有意收藏的玩家可要抓住机会哦。

PSP/PS2

工作室经典名作归来[尤蒂的工作室]

随着PS3工作室系列新作的公布，PSP工作室新作也马上就要发售了。本作是2002年PS2平台推出的工作室系列第四作《尤蒂的工作室》的移植作，并新增了各种各样的新要素。本作故事描述女主角尤蒂在苏醒之后，发现自己身处在两百年后的世界，周围的一切人和事物，都与自己熟悉的世界完全不同，为了回到自己原来的世界，尤蒂决心运用自己身为炼金术士的能力，在身边一本有着祖母回忆的书的帮助下，努力为寻找返回原来世界的方法而努力，并不懈怠地战斗。

「我是传奇！I Am Legend」

在本期中，主要为大家介绍的内容是Coleco公司的创办、经营过程。摩里斯?葛林伯格在经过了数次转业后，召集各路的精英、踏入了游戏业市场，创造了"Telstar"。随后Coleco又紧跟着时代发展的步伐，开始设计制造便携式的掌上游戏机。与此同时，美泰、Atari等公司也没闲着，他们都在积极的开新产品，以应对日益激烈的市场竞争。 □文/零羽

Coleco

由俄国移民摩里斯·葛林伯格（Maurice Greenberg）所创立的康奈蒂克皮业公司（Connecticut Leather Company）于1932年开张，当时正值经济大萧条时期。数年后，葛林伯格和他的儿子连纳德（Leonard）经营的产品，种类非常繁多，并逐渐转为制造塑胶制品和玩具。他们推出的玩具里有许多都非常成功，特别是他们的塑胶浅水游泳池。1962年，他们卖掉了公司的皮制品部门，改名为Coleco Industries, Inc.，并以每股5美元的价格公开上市。1966年，葛林伯格的另一个儿子阿诺（Arnold）离开了他的法律事务所，成为Coleco的首席法律顾问，后来成为了总裁。



Coleco是由葛林伯格父子所经营的。他结合了摩里斯的勤奋和乐观主义、连纳德的制造及工程天分以及阿诺的财务与行销技巧，带领Coleco登上成功的顶峰。1971，公司正式在纽约证券交易所挂牌。当时在Coleco担任创意总监的吉姆·高登（Jim Gordon）说道："Coleco是一家于纽约证券交易所挂牌，名列《财星》（Fortune）500强，经营手法却像犹太小餐厅的公司。任何人只要呐喊的够久，够大声，总是能够得到他们想要的。我非常珍惜在公司内工作的每一刻。"

Coleco以1976年推出的"Telstar"家用《乒乓》式游戏机而进入了电子游戏市场。阿诺·葛林伯格描述，当时公司春季和夏季产品的比重太高。"工厂利用率非常不均衡，这刺激我们跨足游戏事业。"

从Midway跳槽，成为Coleco的首席电子产品设计师的艾瑞克·布罗摩利，在回想造就"Telstar"的突破时说道："一开始，Coleco要的是一部低成本，售价可以低于100美元的类比装置。有了GI（General Instruments，通用仪器公司）的单晶片解决方案后，将晶片接上电路便可以在不需要LC（或之后的RC）振荡器的状况下完成RF产生器，加入电视就可以将RGB讯号转变成黑白讯号。当时，该晶片组要卖8至10美元。加上一些我们称之为"粘胶"的零件后，成本约为12~20美元左右。这使得Coleco在当时能以69.95美元的价格销售一台游戏机。这个神奇售价的公式：成本乘以3。



"Telstar"获得了空前的成功，于是Coleco打算在1977年继续推出8款新游戏机种。但是为期60天的码头罢工以及其它一连串的事件，使得他们无法达成圣诞节假期的需求，迫使他们必须以低于成本的价格出清。根据阿诺·葛林伯格的说法，"当时有一种稳定的电子产品生产模式，由于基本的《乒乓》游戏发展成为更复杂的游戏主机。到了1978年的时候情况有了改变，程序设计能力以及掌上型的游戏主机成为了关键。"

否极泰来



在需求量减少而被迫出清库存后，Coleco遭受30年来最严重的损失。1978年，他们陷入了财务危机，但是他们的复原速度也相当快。美泰发行了他们的第一款掌上型游戏机，而Coleco立刻看到了机会。

看到阿诺·葛林伯格发现了工程上的突破，直接从实验室走出来，立刻排定在数日后进行产品展示，使得产品设计师必须尽快弄出一些可以拿得上台面的东西，是件很寻常的事件。艾瑞克·布罗摩利说了一个转危为安的故事："有一次，在几乎毫无预警的情况下，我们发现必须展示开发中的掌上型美式足球原型机——《电子四分卫》（Electronic Quarterback），那是美泰的美式足球游戏机的强化版。后来，我们的原型机通过了展示。公司一开始计划以20万台的数量独家卖给席尔斯百货。行销人员对所有产品都失去了信心，无论是什么东西都可以，只要卖得出去就好。于是我们送去了一个鞋盒，里面装着电子零件和有着92个手工接线的LED的手中制游戏机——对于一些喜欢玩镊子与烙铁的小孩来说，可能要花上4个星期才能完成它。但是在展示时，席尔斯百货的一位先生不小心绊到了连接原型机和鞋盒内电子零件的缆线，把原型机踢飞到了半空中。我得用袋子装着摔得粉碎的原型机回来，6000美元就这么报销了。但对于我们而言，这却是一件天大的好事。席尔斯百货没有买下它，而我们却卖出了300万台。



Coleco大张旗鼓的进入了掌上型游戏机的市场。他们的其中一项制胜策略是播放比较型电视广告，在广告中有两名演员，分别"穿"着美泰和Coleco的美式足球游戏机。这个比较型广告比著名的Intellivision/Atari 2600对比型广告还要早上数年，而且也是玩具产业中头一次出现这样的广告。

Coleco的掌上型游戏机生产线推出了各式各样的机种，包括了他们最著名的对战游戏机，可让两名玩家互相竞争。

Game Brain



Atari对于新型的卡带式游戏机的一个回应，就是开发一台非常简单的多游戏主机"Game Brain"。事实上，"Game Brain"里面几乎什么都没有。基本上，卡带本身就是Atari之前所发售的独立游戏机系统的变体，包括了《超级乒乓》（Super Pong）、《究极乒乓》（Ultra Pong）、《特技机车》（Stunt Cycle）、《视讯弹珠台》（Video Pinball），以及《视讯音乐》（Video Music）。

不过"Game Brain"从未问世，其中一个原因是Atari有另一部更优秀的系统即将完成，因此"Game Brain"是非常稀有的收藏品，Atari只制造了极少数的原型机。

Stella

早在Fairchild推出他们的"Channel F"系统之前，诺兰·布西奈尔和他的团队就已经开始发展一台整合了可交换卡带的先进游戏系统。艾尔·阿尔空说到："在当时，游戏的开发费用是非常高昂的，而且每款游戏都需要一颗特制晶片。以微处理器作为核心的卡带系统是更好的做法。最大的挑战在于设计一部能够执行许多游戏的系统或主机。

最后，他们求助于他们的草谷（Grass Valley）部门——这是Atari的智囊团。史提夫·迈尔（Steve Mayer）发现一颗能够处理图形、并能提供他们理想系统所需速度与多用途的晶片。这颗晶片是MOS Technologies公司所开发的6502晶片，有MOS的创办者、查克·派多（Chuck Peddle）所设计。6502在当时是极具威力的晶片，性能优于竞争对手英特尔（Intel）的8080和摩托罗拉的6800晶片，价格也比较便宜。不过讽刺的是，Atari最后采用的6507晶片却是第一代个人电脑使用的6502晶片性能略逊一筹的版本。


↑卡带的出现让游戏机进入了一个全新的时代中

一旦确定了晶片之后，Atari便开始组织工作团队，包括了从Synertech（替Atari设计特制晶片的公司）借调来的杰伊·麦诺（Jay Milner），数学家及游戏程序设计师赖瑞·华格纳（Larry Wagner）以及天才洋溢的工程师乔·迪库尔（Joe Decuir）。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：小编们对任天堂3DS的期望
本期问题策划：广西 小白兔白又白



再下一代掌机要全息了么？ BY:北斗

裸视3D、双触摸屏、类比摇杆、震动功能、重力感应、通信速度强化、电池续航能力强化……好么，任天堂的新掌机这真是要不鸣则已一鸣惊人啊。“3DS”基本上把现在所有的掌机流行元素全都一锅端了，由此可见尽管之前老任在发言中总是对PSP啊、iPhone的卖点一幅不屑一顾的态度，实际上早恨不得全搁自己身上。言不由衷、死要面子，这也是老任发言的一贯特点了。

就北斗个人而言，这么多年来一直捧着最早的砖头版DS没有更新换代就是为了憋着等后续机种，所以对3DS自然是很期待的。不过上面一大堆噱头中，通信速度和电池续航能力不甚关心、重力感应这玩意儿现在是个山寨手机都有不甚稀奇、类比摇杆不甚期待、双触摸屏个人认为意义不甚大、3DS机身必然必然不会太小，震动起来……



好吧，最大的噱头果然还是“裸视3D”。相较于“眼镜党”，这种3D技术进化路线才是我所期待的，戴个眼镜始终是累。那么，以现有的技术而言，3DS在这方面实际能达到的效果非常重要，这也是任天堂的创意游戏突破方向。期待E3、期待3DS、第一时间入手暂定！希望不要再毒瘤了……



下一个掌机次时代，老任还会是赢家！ BY:零羽

NDS的后续机种，3DS。这台主机继承了任天堂创新的理念。类比摇杆、震动功能，竞争对手有的，这回老任也有了。通信速度的强化以及电池续航能力的增强，可以说是对NDS的进一步强化，这也是作为后继机应该有的特点。除了上面说过的几个特性之外，倾斜感应这项机能就更有意思了，虽然该机能还在探讨中，但一旦成功搭载，必然又会出现不少全新风格的游戏，真的很让人期待。

让玩家直接通过肉眼来看到3D影像，是3DS主打的特色。这项新技术的应用必定会改变现有游戏的表现方式。除去新游戏之外，对于一些原有的名作，也依然可以加入新技术，再复刻一遍，美其名曰，让玩家重温经典，实则是借此机会再赚一笔。有着马里奥、口袋妖怪等摇钱树的老任，不绝对愁新主机上游戏没得卖。另外，借着新主机、新技术的出现，也可以让某些日本游戏厂商们换换脑筋，不要没事就钻牛角尖，好好去琢磨琢磨新类型游戏的开发。





人有我有，而且还俩屏 BY:风林

Nintendo 3DS，多么没有想象空间的名字，却集合了我们所有能像到的功能体验。不得不让人怀疑3DS最后的定价会高成啥样。

无须外设即可实现3D视频体验，从名字上就可以看出是新掌机的最大卖点。不过对此本胖实在是不敢抱有过高期待，你不能指望售价299美元的掌机平台（299美元或29800日元很有可能是3DS的最终定价）能够有超越电影院或Nvidia立体眼镜的3D效果，3DS带来的感受，应该是有深层空间感，但并不是非常突出。毕竟一方面裸眼3D技术并不新奇，另一方面也要考虑用户的视力差别。

除此以外，双触摸屏、类比摇杆、震动以及重力感应，都是可实现且成本不高的技术，双屏幕触摸暂时还想不出在游戏体验上能有什么优势，音乐游戏倒是有发挥余地；类比摇杆怕是只能采取类似PSP的方式；震动方面是源自触摸笔，机体本身是不会震动的；重力感应在iPhone上已经实现，必备的功能。这一切，都不免让人联想3DS到底会是一个啥造型。

我比较倾向于3DS采用滑盖的方式，而不是现在的翻盖。任天堂目前将iPhone作为第一竞争对手（倒霉的PSP），新掌机的设计也在相当大程度上考虑的便携影音用户的需求，滑盖正是便携视频体验的最佳方式。当然，最后到底是啥样，我们再等上两个月就会揭晓，说不定在之前就会得到最新的偷跑消息。

2011年3月21日，29800日元，我瞎猜的，等着撞运气。



3D GAL有盼头了 BY:翅膀

萌3D得永生，再好的画面咱都看过了，要说掌机上实现比现世代更出色的效果也没有太多感觉，唯一关注的就是那传说中的裸眼3D屏幕。像近期流行的电影效果那样，预计将会是今后视觉艺术的标准，如果能在掌机上实现，不戴特制眼镜方便的观赏到3D图象，游戏的本质又将大大提升一步。别的不说，就单说GAL游戏，就足够宅男们兴奋到极点，那轮廓分明的形象，那近在咫尺的视觉，那触手可及的……再加上震动功能和倾斜体感，简直就是宅男的天堂啊。像《LOVE PLUS》这样的，又会因此多卖50万。

说真的，这款集合了众多功能与优点于一身的3DS，如果真能全部实现，那将对索尼造成极大的威胁，PSP的优秀完全不存在，即使再推出PSP2，功能还能比老任的这个更强悍吗？人家都3D、体感、震动了，除了PSP2能达到接近PS3的画面水准，不然还真没什么活头了。任天堂已经先出了一招，索尼如何接招，我们可以试看，像PSP GO那种脑残的点子就免了，要搞，也搞出不一样的东西，如果学老任的话，只会死得很难看，死得非常难看。





人无我有，人有我精。 BY:小沛

任天堂在本世代无疑是最大的赢家，其取胜的最大关键就是不追求高端，但着重于创新。NDS的双屏、触摸、麦克风这些要素都是以往掌机或者同时期掌机所没有的。所以，要想将胜利延续下去，那么更多的新要素必然要加入进来。现在的3DS已经公开了很多新鲜玩意儿，例如裸眼3D、倾斜感应、双触屏等等都是比较吸引人的东西。不过细心的人大概不难发现，例如倾斜感应和触屏等等都是现在比较普及的技术，而就算裸眼3D也并不算高端，而且可能效果也不是很好。于是，我相信任天堂一定还有什么关键信息没有公开，为的就是在E3上能再次引发轰动效果。

至于我对3DS的期待，恐怕不会太具体。因为现在的手机功能越来越强大，手机游戏都已经有赶超掌机之势了，作为一个坚决拥护掌机的玩家，我只希望掌机能够再次和手机之类的非专业游戏设备拉开差距。想来想去，大概只有效仿索尼、微软强化网络平台，然后3DS最好能有类似3G的无线上网，让掌机真正进入网络时代。





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

GT赛车5（PS3）/孤岛危机2（X360）/凯恩与林奇2 伏天（X360/PS3）/杀出重围3 人类革命（X360/PS3）/危机边缘（X360/PS3）/荣誉勋章2010（X360/PS3）/压制橄榄球（X360/PS3）/变形金刚 塞伯坦之战（X360/PS3）/黑手党2（X360/PS3）/尼尔 伪装者（X360/PS3）

火线点评 点评时下流行游戏软件

地铁2033，文明毁灭后的生存战

战神3，尽显动作游戏的王者风范

游戏剧场 战神3剧情特别栏目

《战神3》——潘多拉的力量

制作访谈 探访大作的制作秘辛

关于《战神3》动作捕捉那些事儿

关于《战神3》游戏角色的制作

斗剧欣赏 国内外格斗高手赛事

《街霸4》亚洲表演赛花絮&最终战

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《大蛇无双》&《魔王再临》CG开场

特别收录 光盘内附赠内容

《光环传奇》官方动画第三集

20Min 《荣誉勋章》揭秘现实战争 《尼尔 伪装者》公开新内容

《荣誉勋章》新作将以现代阿富汗战争为背景，游戏名字为《荣誉勋章》，不加任何副标题。这次的《荣誉勋章》是系列以来第一次把背景从二战的硝烟中挪出来，让玩家扮演一支精英作战队伍在阿富汗执行任务。据称，EA洛杉矶正在和该部队的真实成员合作，以他们的真实经历为基础制作游戏剧情。《尼尔 伪装者》官方近日再次公布了新的角色，以及武器的升级系统。新公布的角色是一名洋馆中的神秘少年，有着把见到的东西变成石头的奇特能力。以上仅为内容简介，更多精彩新作视频，尽在本期“魅力抢眼秀”。



10Min 地铁2033，艰苦的生存战 战神3，尽显王者的风范

《地铁2033》取材于俄罗斯畅销小说，故事的背景设定为西元2033年，但是幸存者的技术水平仍停留在20余年前的核爆时期。本作中加入了丰富多样的迷你游戏，无论单机或是联机都有无穷的乐趣。继《战地2》之后，本作无疑将是FPS爱好者们的不二选择。



《战神3》标志着克里托斯复仇之旅的尾声，而且让这个几乎可以算是史上最优秀的动作游戏三部曲就此完美谢幕。“系列终结”这个现实很难被玩家所接受，但相信开发者不会让这个系列彻底沉寂，估计不久之后，我们就会看到以全新面貌登场的战神了！

15Min 战神光芒闪耀 动画依旧精彩

《战场女武神》的动画连载真是一波三折，因为上一次就因故中断过，而本期由于《战神3》的降临，所以不得不暂时再中断一下，并仅保留人气更高一些的《光环传奇》。另外，本期游戏剧场中的“潘多拉的力量”，仅为解释游戏中最难懂的部分，下期我将为大家带来《战神3》全剧情动画欣赏，敬请广大读者留意，千万不要错过下期的精彩内容。



20Min 潘多拉力量之谜 战神3剧情欣赏

在故事情节上，《战神3》的剧情比较简单，但是故事的讲述极为出色。所有的事情都有明确的意图。不过也因为故事简单，所以开发者引入了一些难以捉摸的概念，故意令剧情显得曲折，所以偶尔会让大家觉得生硬。不过对于动作游戏来说，这并不算什么扣分的缺点。为了让大家更好地理解本作的剧情，本期我们就特别为大家带来《战神3》游戏剧场。



15Min 经典大作是怎样炼成的？《战神3》制作背后的故事

由于《战神3》有着太多令我们惊喜的地方，所以估计很多玩家在玩过了游戏之余，也想知道这款作品是如何诞生的。“制作访谈”这个栏目就是为此而特别增加的，我们挑选了其中一些大家会关心的部分，并分为两期带给大家，本期为大家奉上的就是动作捕捉和游戏角色的制作这两部分。通过这些访谈和游戏制作现场的视频记录，我们不难发现，大作的开发过程真的不亚于任何电影大片，甚至工作量要大大超过对方。也正是因为有了这么细致的开发过程，于是才有了今天大家所看到的品质优异的《战神3》。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

